掌机王

THE KING OF POCKETGAMES

第八辑

VOL. 8



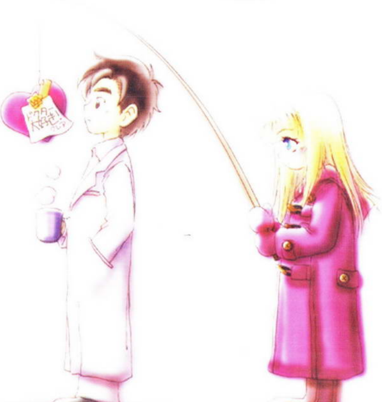
青海人民出版社


Nintendo
GAME BOY ADVANCE SP
FAMICOM COLOR
12,500円
FAMICOM MINI
1タイトル 2,000円
ファミコン生誕20周年
NOW ON SALE
GAME BOY ADVANCE

掌机王

（第八辑）

游戏机实用技术杂志社　编



青海人民出版社

前言

截稿前的一晚，坐在电脑桌前的我一边听着音箱里的萨克斯，一边对整本书作最后的调整。悠扬的萨克斯音乐颇能让人心绪宁静，不过自己的内心却并不那么平静，还在担心本期内容是否会让大家满意。

2004年的掌机市场注定是不平静的，SONY“21世纪的Walkman”PSP和NINTENDO的“异质新商品”NDS都将在今年5月的E3上亮相，新一轮的掌机大战即将开始上演，我们特地请来了特约撰稿人DARKBABY君为大家奉上一篇特稿，从专业的角度分析这场即将到来的“口袋里的战争”。

烧录卡始终是国内掌机市场上的热点，新的烧录卡层出不穷，玩家面对众多的选择难免眼花缭乱，这次我们又花了较大的篇幅来为大家作了一个烧录卡大盘点，希望能解决不少玩家的困惑。

这次的赠品也是我们精心给大家准备的，但愿大家能喜欢。

2004年的第一本《掌机王》，希望能给大家带来新的气息。

LIKY



通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收

邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

第八辑

掌机王 CONTENTS 目录

索引

GBA

CT 特种部队：重反地狱	149
Tony Hawk's Underground	148
博德之门	108
大金刚王国	149
迪士尼运动：滑板	149
东京魔人学园符咒封录	20
恶魔城 晓月圆舞曲	144
钢铁帝国 From HOT・B	21
钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	14
火影忍者NARUTO 最强忍者大结集 2	16
街头霸王 ZERO 3	148
绝体绝命危险老爷子	19
口袋妖怪 火红・叶绿	118、148、150
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险	18
洛克人 ZERO3	6
牧场物语 矿石镇的同伴们	133
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	136
逆转裁判 3	158
忍者神龟	148
数码怪兽赛车	21
陷阱 失落的冒险	22
西林・怪物篇 热斗足球	8
星之卡比 镜之大迷宫	2
熊的传说	24
勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心	149



新作介绍 2

2 星之卡比 镜之大迷宫
8 西林・怪物篇 热斗足球
16 火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2
19 绝体绝命危险老爷子
21 数码怪兽赛车
22 陷阱 失落的冒险
6 洛克人 ZERO3
14 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲
18 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险
20 东京魔人学园符咒封录
21 钢铁帝国 From HOT・B
24 熊的传说

专题报道 26

26 任天堂全新掌机 NDS 公布
29 口袋里的战争
37 十款游戏十样情——记 FAMICOM MINI 第一弹
47 FC MINI 游戏分析报告
49 流金岁月—— GB 游戏怀旧长廊 VOL.4
54 2004 年春季 GBA 烧录卡大盘点
63 实话实说 III——菜鸟的烧录测试报告
70 硬件发烧馆
72 掌机汉化游戏介绍第 6 弹
76 GBA 软件大集合
84 游戏汉化基础教程（二）
88 《银河战士 最初任务》汉化手记
94 天上掉下个瓦里奥—— “《瓦里奥》系列” 全面解析

攻略透解 108

108 《博德之门》剧情攻略

研究中心 118

118 口袋妖怪详尽分析 VOL.1
130 《火红・叶绿》全妖怪捕捉地点列表
132 《火红・叶绿》全技巧机器取得地点
133 恐怖的牧场——《牧场物语》BT 玩法
136 当好农民 MM ——《牧场物语 女生版》深度研究
144 《晓月》最速、最低记录刷新
148 火热秘技

口袋妖怪广播台

150 《口袋妖怪 火红・叶绿》开发者访谈

156 游戏之外的《火焰之纹章》

158 《逆转裁判 3》法庭记录・上篇

掌门人 187

187 掌门人
192 交流空间

掌机王自由谈 195

195 追忆——黄金太阳
200 弹跳的乐趣——玩《口袋妖怪弹珠台》有感
202 昨天的故事——讲述《GAME&WATCH》的故事

204 GBA 日版游戏发售表

文：阿修罗

星のカービィ 鏡の大迷宮

かがみ　だいめいきゅう



星之卡比 镜之大迷宫	GBA
星のカービィ 镜の大迷宫	
◆NINTENDO◆ACT◆预定2004年3月25日◆日版	
◆1～4人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元	
◆对应GBA专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄	



在噗噗噗大陆很高很高的天上，那里有一个镜子的世界
在那里，只要把愿望映在镜子上就可以实现了
真是一个梦幻的世界

然而，不知道从什么时候开始，镜子只能映射出邪恶的内心了
从那时起，镜子的世界就变成了邪恶的世界



有一天，察觉到了这种异变的钢骑士来到了镜子的世界
他一心想要拯救这个世界
而在那个充满了和平气氛的噗噗噗大陆
卡比还在树荫下舒服地睡着觉……

突然，一个和平时不太一样、穿着黑衣服的钢骑士出现了
他挥起手中的宝剑砍向了卡比，危险哪！



不可思议，太不可思议了！被砍中的卡比变成了4个！
黑色的钢骑士一边嘲笑着不知所措的卡比们一边飞向了高高的天上

然后，一个传送之星出现在了不知道是怎么回事的卡比们的面前
他们立刻坐了上去，一定要追到那个黑色的钢骑士呀！

就这样，新的冒险开始了！

2003HAL laboratory,Inc./Nintendo





注目点

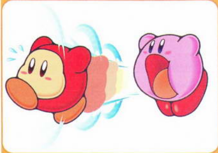
镜子的世界可以将人内心中的黑暗映射出来，攻击卡比的黑色钢骑士其实就是钢骑士心中的黑暗面。而在镜子的世界中还有影子卡比，虽然并不是卡比心中的黑暗面，但是却比较喜欢恶作剧。

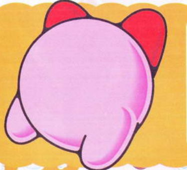


技能大进化

拼命吸

说到卡比，玩家自然会想到他那张大嘴巴。只要卡比一张嘴，什么东西吸不进来？甚至可以说，这个游戏的精髓就在于在适当的时机吸食适当的道具！然而，在以前的作品中，卡比只能够吸那些和他体形相当、不是太重的东西，对于那些太大太重的玩艺儿就没有办法了。在这次的新作中，卡比新增了"拼命吸"这项能力。所谓拼命吸就是一个劲不停地吸，如果长时间保持吸入动作的话，即使那些吨位超大的道具也能够被吸进来了！





斜坡滚动

卡比本身具有滑铲这个特殊动作，可以用来避过一些飞行道具，同时可以对敌人进行不意打。不过如果在斜坡上使用滑铲的话，卡比就会顺着斜坡一路滚下去，将斜坡上的敌人统统打倒！类似的招式任天堂的另外一个大腕瓦里奥也能够使用，按照过去的经验来看，这将是非常方便而且实用的招式。

爱心之吻

玩过《梦之泉DX》多人模式的玩家应该很熟悉这个技能：当一个卡比取得了回复道具以后，可以通过亲嘴的方式将道具的效果传递给自己的同伴。而本作中因为游戏的过程中随时随地都会有4个卡比，所以即使在单机游戏时也能够使用这个便利的技巧了！







借力跳

这同样也是利用到了多人合作功能的一个技巧：当一个卡比跳到自己的同伴身上时，可以借助同伴的身体再次起跳，从而可以到达一般情况下无法到达的高度！相信这个技巧在对付某些谜题的时候会比较有用。



新能力

魔术师 Magic

挥动手里的大礼帽，让我们一起来变魔术吧！不过魔术的奥妙之处就在于你完全不知道下一步会出现什么样的东西！这个能力的特点就是会出现各种随机效果，比如把所有的敌人都变成回复道具，或者是让所有的卡比的复制能力都发生变化。



大变活人！





大乱斗 Sma-bro

这是一个非常罕见的能力，只要吸收了作为BOSS角色出现的霸王手（Master Hand，《任天堂全明星大乱斗DX》中的BOSS）就能够使用。这种能力的特色在于卡比可以使用《全明星大乱斗》中的技巧。也就是说，拥有了这一种能力就同时具备了多种强力的打击手段，绝对是超级强力的能力。不过因为要控制多种不同的能力，所以对于一般玩家来说可能有点困难，推荐操作比较熟练的上级玩家使用。



变化多端！







文：阿修罗

ロックマンゼロ3 ROCKMANZERO

洛克人 ZERO3
ROCKMAN ZERO3 **GBA**

◆CAPCOM◆ACT◆预定 2004 年 4 月 23 日◆日版
◆1 人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800 日元
◆对应周边未定　推荐玩家年龄：全年龄

元祖洛克人、洛克人X、洛克(《洛克人DASH》的主角)、光热斗&洛克人.EXE，然后就是ZERO！自从在《洛克人X》这个系列中作为配角登场以来，ZERO这个帅气却又背负着神秘的过去的角色迅速地吸引了广大玩家的目光，不仅从普通的NPC成长为了和X一样的系列主角，厂商还特地为他量身打造了一个全新的作品，这就是GBA上的“《洛克人ZERO》系列”。CAPCOM为GBA完全原创的游戏并不多，但是其中不少都获得了巨大的成功。《逆转裁判》、《洛克人EXE》，还有这款《洛克人ZERO》。与其他两个另类、创新的系列作品不一样，《ZERO》这个系列走的依然是传统《洛克人》的老路子。但是优秀的手感、令人怀念的高难度以及继承并发扬自传统的新系统这些特色，都使得作品本身具备相当高的素质，在所有GBA的原创动作游戏中都属于巅峰之作。再过不久，系列的第3作就要与广大玩家见面了，那么就让我们来看看新作的新要素吧！



雪儿 Shell

原来在新·阿卡迪亚进行电子精灵以及能源研究的少女科学家，为了帮助半机器人们反抗压迫而加入了抵抗组织。在某次行动中启动了沉睡了百年的红色半机器人、传说中的反乱猎人ZERO。此后雪儿一直在抵抗组织的秘密基地中担任着新能源开发的重要职责。



塞罗 ZERO

故事的主人公，传说中的反乱猎人。在将自己封印了100年以后被雪儿发现并重新启动。作为被压迫的半机器人们最后的希望，ZERO努力地和新·阿卡迪亚的军队们战斗着。这次的新任务是突然出现在雪原里的巨大战舰，神秘的新对手佩尔博士究竟是什么人呢？

©2004 CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

基本介绍



游戏的操作、道具以及评价等系统依然和前两作相差不多。玩家同样需要通过完成各种不同的任务来提升ZERO的能力以及发展剧情。在每次任务结束的时候，电脑会根据玩家的表现进行一个评价，给ZERO一个称号。根据称号和评价的不同，游戏中的NPC对ZERO的态度也会有所不同，而BOSS战的难度也会有所改变。只有在玩家获得的评价高的情况下，BOSS才会使用一些强力的EX技巧。这一次的



评价画面中新增了隐藏光盘这个部分，看来是和本作中新增的芯片组装系统息息相关的！

芯片组装系统 Chip Custom System

前作中的形态变换系统大家应该记忆犹新吧？玩家通过不同的战法来获得各种战斗形态，从而进一步强化拥有自己风格的独特战法。而本作中的新系统则是芯片组装系统(Chip Custom System，简称“CCS”)则是进化自该形态系统却又拥有独自特色的全新个性化系统。这次ZERO身上可以装备的芯片分为头部、身体和脚部3种不同的类型，每种类型的芯片也分为不同的能力。玩家可以通过组合不同能力的芯片让ZERO具备各种不同的特性！有不确定消息称，本作可以和去年年末发售的《洛克人EXE4 红日·蓝月》联动以获得各种芯片！



▲在脚部装备“Splash”芯片的话，ZERO就可以在水面上跳跃了！

新武器 New Weapon

前作中ZERO获得了新武器链杖，让他在攻关和BOSS战时能够具备更高的战斗力。而这一次的新武器则是反冲回旋拐（Recoil Rod）。同Z光剑一样，反冲回旋拐属于格斗战武器，不过由于双手各装备了一支拐，所以攻击频率会比光剑高。而由于这种拐具备特殊的反作用力，所以还能像链杖那样起到一些特殊的作用，目前已知的能力包括破坏特定的障碍物、将敌人吹飞、防御敌人的攻击、让ZERO跳到普通跳跃力状态下两倍的高处。另外，配合EX技巧，反



冲回旋拐还能够产生独特的效果。总之，这是一款攻防兼备、用途多样化的武器！

新电子精灵系统 Advanced Cyber-Elf System

从初代起就是系列特色的电子精灵系统在本代中终于有了新的进化。这次除了加入了全新的精灵以外，所有的精灵还增加了全新的类型识别标记。新的系统除了传统的回复、攻击和辅助3个大系以外，每种精灵还被具体分成了融合型(Fusion Type）和卫星型（Satellite Type)。融合型精灵是只能使用1次的强力精灵，而卫星型则是能够反复使用的帮助型精灵。而本作中还存在着一种叫作“电子空间”(Cyber Dimension）的特殊区域，当ZERO进入这些区域的时候，某些精灵的特殊能力就会被引发出来了。



文：LIKY

NETSAL ネットサル



西林·怪物篇 热斗足球 GBA
シレン・モンスターズ NETSAL
◆CHUNSOFT◆SPG◆预定2004年4月23日◆日版
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆128M◆价格未定
◆对应GBA专用通信对战线

让FANS等得心焦的“《风来之西林》系列”迟迟不在GBA上露面，没想到CHUNSOFT突然公布了这样一款“准西林游戏”，为什么说是“准西林游戏”？因为它既可以说是《西林》系列的作品，又不全是。说它是，是因为游戏中登场的角色全都是“《西林》系列”中的知名怪物（比如著名的小松鼠玛姆露）；说它不是，是因为它并不是一款“不可思议迷宫”类型的游戏，那到底这是怎样的一款游戏呢？他有什么特别之处呢？请大家跟随“《西林》系列”的忠实FANS LIKY，一起往下看吧。

简单来说，这是一款足球育成游戏，不知大家有没有玩过SEGA的“《创造球会》系列”，可以说，本作与“《创造球会》系列”有不少相似之处，玩家扮演的是一名相当于足球教练的角色，你要组建出一支强大的球队，为夺得象征最高荣誉的奖杯——コパ·デ·プラダ而努力。而你的队员，全都是“《西林》系列”中的怪物，你要不断培养它们，让它们的能力得到成长，领悟各种必杀技，然后在比赛中发挥作用。

NETSAL——热斗足球



本游戏中的足球赛不同于普通的足球赛，这种被称为“NETSAL”的特殊足球赛因为参赛球员都是怪物，所以很多地方都与正规球赛有差别。比赛采取的是4对4的形式，双方的怪物球员除了会基本的传球、带球、射门，还能够使用各种威力强大的必杀技，而且，怪物因为种族的不同，本身也会带有一些不同的特殊能力，在比赛中发挥各种作用。所以，这种怪物足球赛进行的时候场面十分火爆。



目标——1级联赛的冠军

玩家在游戏中作为一名球队教练，在组建出自己的怪物球队后，要不断培养你的球员，让它们变得越来越强大，这样才能不断赢得比赛。游戏中有3个级别的联赛，你要带领你的球队从最低级的3级联赛开始打起，一直打到最高级的1级联赛，最终目标就是取得1级联赛的冠军。

©1996-2001 CHUNSOFT/ALL rights reserves

游戏的基本流程分为育成和比赛两部分，育成部分就是培养球员，在这里可以训练，让它们的能力成长。比赛部分就是参加联赛了。



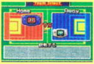
▼精心培养你的怪物，使它成为一流的队员。



▲育成过程中会发生各种随机事件，可以看到怪物间有趣的对白。

育成 组建自己的球队

育成之前你要组建自己的球队，比如让各种怪物参加自己的球队，然后才能培养它们。育成过程中会发生各种事件，球员的能力会因此发生改变。



▲利用通信对战线，可以与朋友的球队进行对战。



◀世界冠军的奖杯，这就是最大的目标。

比赛 带领球队参战

组建了自己的球队之后就要带领它们参加比赛，与世界各国的球队一决高下，最终的目标是夺得1级联赛的金杯。

怪物球员的最大特色——必杀技和特殊能力





本游戏中的球员都是怪物，它们拥有不同于常人的特殊能力——必杀技和特殊能力，下面就来详细说说这两种能力。

看，炮弹射门！



通过训练来习得“必杀技”

必杀技是得分的最有效手段，它具有让对方无法抵挡的威力，可以让形势一发逆转。必杀技一般都是通过后天习得的，怪物在育成过程中就有可能领悟。



▲这就是“蛇形射门”，球会扭曲着飞进大门。

▼当取得“特殊球”的道具后，怪物就可以发动必杀技了。



天生就具有的“特殊能力”

怪兽有不同的种族，不同的种族天生就具有不同的特殊能力，与“必杀技”那种具有直接得分效果的能力不同，“特殊能力”属于辅助型能力，比如“提升自己速度”、“吐火烧对手”等等。



▲饭团怪的得意技能就是将对手变成饭团。

10个月的露营生活 育成怪物



育成怪物其实就是要带它们出去露营，首先挑选5名怪物组成一个临时球队，然后进行10个月的露营集训，其间不断练习和比赛，10个月之后，玩家要挑选合格的怪物进入自己的正规军中，这便是育成的全过程。

这位可爱的MM是日代小姐，是球队的秘书。



▲露营集训需要定下合适的日程安排。



1.决定露营集训地

育成模式的第一步就是选择露营集训地，不同的露营地点对怪物能力的培养会产生不同的效果，而且不同地方的比赛对手也不同。



选择世界范围内的露营地点



▲没看错吧，世界地图？没错，露营地点可在世界范围内选择，比如你可以去巴西、英格兰……世界各国任你游。

2.练习

练习是育成模式的中心，想提高怪物球员的能力“练习”是最直接的。通过各种专项练习，球员的体力、射门、传球等等能力都能够得到提高，不过要注意，一个月只能有10次练习的机会，而一个球员一个月只能练习4次。

▶让玛姆露进行射门练习，一段时间后它的射门技术就得到了提高。



意想不到的事件发生了……

在育成过程中有时候会突然发生一些特殊事件，这些事件会让球员的能力发生一些变化，甚至有些事件会让球员领悟到新的必杀技。

▶老虎在看电视，突然就领悟了新的必杀技——炮弹射门。



3.比赛

在育成模式下，每个月都有一场比赛可以打，这是检验球员育成效果的好机会，而且，如果在比赛中赢得对手，除了球员能力会得到进一步提升，还可以获得一笔奖金（奖金与对手实力相关，对手实力越强，获胜后获得的奖金越多）。





▲这个是球员的状态画面，非常详细哦。看到玛姆露的出生地没有？竟然是意大利。（汗）



◀ 战胜对手后，参加比赛的所有球员的能力都能够得到提升。

4.购买道具和球员

神秘的商人有时候会光顾球队，此时是购买道具的好机会。这些道具能够提升球员的能力，如果资金充裕的话尽量多买一些吧。另外，有时候还会有神秘人物带来优秀的怪物球员，如果付出一定资金就可以让这些怪物球员加入队伍，补充球队实力。







▲神秘人物带来的优秀球员，能力不俗哦，是否结成契约看你的资金是否允许了。

登场怪物大检阅

本作登场的怪物全部有18种，这次先给大家介绍其中的11种。

シドウバ

在“《西林》系列”中，有一种怪物经常在商店中出现，它总是变成道具的样子，等西林一靠近它便恢复原样攻击西林，这个家伙便是シドウバ。在本作中，这个家伙同样会利用它的这个特殊能力给对手造成麻烦。



特殊能力：自己变成球

比赛中它会变成球的形状来迷惑对手，让对手来不断追逐它，从而让自己的同伴长驱直入，直捣龙门。



マムル

这个可爱家伙是“《西林》系列”中最具人气的怪物，但它也是系列最弱的怪物。不知道这次作为球员，它的能力是否还是那么差呢？



特殊能力：忠诚

玛姆露没有特别的能力，不过忠诚度最高，即使被ゲイズ的“幻惑光线”所照也不会投敌。



にぎりへんげ

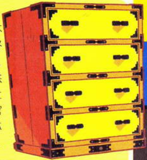
最著名的“饭团变化怪”，它会将西林身上携带的道具变成饭团，在某些时候它其实是个好人（笑），满腹度为 0 加上身上没有任何饭团的时候最希望看到它了。

特殊能力：将对手变成饭团



将对手变成饭团是它最得意的技巧，被变成饭团的对手一段时间内动弹不得。

マーモ



マーモ并不是怪物，它是“终点山”的守护神，总是为西林提供帮助。当西林带上它一起进入迷宫时，它能够帮西林装下更多的道具。

特殊能力：把球放入自己抽屉中

可以说它是天才的带球者，因为它能够把球装入自己的抽屉中，这样谁也抢不到了。



ぬすっトド

“《西林》系列”里最有名的大盗贼登场了，这家伙偷了西林身上的道具后立刻使用瞬间移动脱离作案现场，是最可恶的家伙。





特殊能力：偷足球

球场上的它依然死性不改，连足球都敢偷，得手后会立刻使用瞬间移动逃走……



ドラゴン

它就是龙，“《西林》系列”里实力超强的怪物，最得意的攻击方式就是吐火，即使西林站在远处也会被它攻击到，遇到它可大意不得。

特殊能力：吐火攻击

威力巨大的吐火攻击在球场上也能发挥巨大作用，不过火球不长眼睛，无论敌方我方都可能被烧到。



マルジロウ



这是一位体当高手，西林要是攻击它，不仅会被它弹开，身上的道具还会掉落。这次作为球员的它同样会发挥它“体当”的威力。



特殊能力：弹开对手的铲球

谁要敢对它铲球，它会立刻让对手明白横着飞出去是什么滋味，非常恐怖的能力啊。





死の使い

手中拿着镰刀，连续攻击＋倍速移动，这就是“《西林》系列”里恐怖的死神。在球场上的它会充分发挥它速度快的优势。

特殊能力：加速

在短时间内令自己的速度大幅提升，运用无人能及的速度突破对方的禁区……

オヤジ战车

坐在坦克一样的战车里面，只要西林进入它的射程，它的炮弹会毫不犹豫地打过来……讨厌的敌人。这次在球场上的它同样会开着战车出场哦。

特殊能力：开炮

开炮打击对手就是它的攻击手段，不过炮弹爆炸后是范围攻击，敌方我方都会受到伤害。





ダイガーウッホ

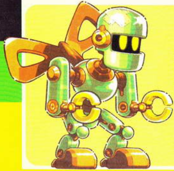


拥有怪力的大老虎，“《西林》系列”里它总是会抓住西林将他扔出去，很多时候是扔到陷阱上……这次作为球员它会利用它的怪力给对手不少麻烦。



特殊能力：投掷对手

球场上玩起了摔跤，野蛮的大老虎会抓起对手扔出去，而且是扔到另一名对手身上，让两人都受伤……



カラクロイド



这家伙全身上下都是由金属零件拼接而成，喜欢在迷宫中设置陷阱机关，这一招可是非常阴险的哦。在球场上它同样不忘自己的老本行。

特殊能力：设置机关

在球场上它会设置各种机关，比如地雷、绊脚石什么的，不过，要是自己同伴踩上了，那……

文：卡伦



钢之炼金术师 迷走的轮舞曲

钢の炼金术师 迷走の轮舞曲

GBA

◆BANDAI ◆RPG ◆预定 2004 年 3 月◆日版
◆1～2 人 ◆自带记忆功能◆ 64M ◆ 4800 日元
◆对应 GBA 专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄





继《无法飞翔的天使》去年12月25日在PS2上登场后，改编自《钢之炼金术师》的新作《迷走的轮舞曲》也即将在GBA上火热登场。与基本上剧情完全独创的PS2版不同，从目前公布的情报看来，《迷走的轮舞曲》的剧情将与原作有着很大的关联。《钢之炼金术师》的原作连载于SQUARE ENIX旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》中，而动画版也在去年起开始上映。截止到去年底为止，这部漫画单行本的销量已经达到了800万本，同时被评选为第49回日本小学馆漫画赏中少年漫画部门大奖得主，而PS2版《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》也有着20余万套的销量。在2003年度《钢之炼金术师》已经成为了SQUARE ENIX的重要财政收入来源之一，不知这次的《迷走的轮舞曲》又是否能为BANDAI带来好运呢？

炼成实例 1　移动炼成

如图所示，艾德被困在四周全是混凝土砖墙的密室中，为了脱出，必须炼成可供逃离此地的铁门。而在菜单中选择了相应的指令后，就可以用炼金术之力在墙壁上炼出一扇铁门来。而在地图上如果碰到类似于深坑或河流等无法通过的场所时，也可以通过炼成木桥等得以通行。不过估计图片上的那一幕只是在特定情节中才会发生的事件，不然的话，那游戏中的迷宫就毫无意义了……









▲这是在动画第二集"禁忌的身体"中出现的一幕。

炼成实例 2　通信炼成

有时候玩家想炼成某样道具时，也许会遇到素材不足或素材等级不够的情况。这时GBA身为手掌机的独特优势便可以体现出来了。玩家可以通过通信线交换素材卡，而在交换之后，双方的卡片都会得到升级，玩家可以充分利用这一有利条件来进行战斗。



© 荒川弘 /SQUARE ENIX・每日放送・アニプレックス・ボンズ・电通 2003 ©BANDAI 2004

炼成实例3 武器炼成

与普通的RPG没有太大区别，《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》依然采用的是指令型战斗系统。攻击方式共分为普通攻击和炼金术两种，将炼金术炼成的攻击型道具和武器与普通攻击灵活运用便是取得胜利的关键所在，而这也是在与某些强大的敌人对战时必须要考虑到的问题。



▼利用金属素材卡片，爱德便可以炼成巨大的大炮。



▲素材卡能力越强，大炮的威力也会随之增强。



▼最好先使用普通攻击，然后再看准时机使用炼金术攻击敌人。



▲登场角色中有擅长普通攻击的类型，也有擅长炼金攻击的类型。

炼成实例4 素材＋素材＝新素材

素材炼成，这即是原著之所以受欢迎的重要因素之一，也是本作在战斗和探索之外的又一大乐趣。玩家可以利用一定的素材来炼成全新的素材，比如说收集齐时钟的材料再利用炼金术对其进行修理，或者说收集齐木料再将其炼成为一座木桥等等。而这也是推动游戏剧情发展的关键要素。



▲为了得到某种素材，必须要用特定的素材来炼成它。



▼即使看起来是同种类的卡片，根据质量与价值的不同也有所差异。



原创人物



从官方网站上的介绍中看来，目前已确定会在本作中登场的角色16人之多（有5人还只是以黑影的形象代替），包括罗伊·穆斯唐、拉丝特等原著中的人气角色。而其中最引人注目的当然还是两位原创人物，下面，就让我们一起来认识一下这两张新面孔吧。

阿斯顿·马丁斯

雷霆之炼金术师，29岁，军衔为中佐。

虽然是国家炼金术师的一员，但他还有着喜欢独来独往的歌舞伎这一身分，性格暴躁，喜欢追着女孩子不放。不过，一旦到了战斗中，身为剑术达人的他便立即会转变为沉着冷静的状态。



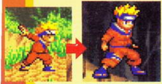
康妮修·萝丝（康妮）

擅长治疗炼成的炼金术师，18岁，兴趣为跳舞。

从来没有离开过家门，一直在如同温室般的环境下成长起来的大小姐。因为受到哥哥“炼金术师就是要以服务大众为宗旨”的口头禅影响，她一心想成为国家炼金术师。

文：猫太

“《火影忍者NARUTO》旋风”再次从游戏中向玩家袭击而来，这次新公布的作品是续2003年5月1日发售的《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集》的第二作。游戏不但从原来只可以选择“鸣人”和“佐助”（隐藏人物是“卡卡西”），又增加了一名“春野樱”。而且动作的细节部分也比起上一作有不少的增强，当然新忍术等要素也自然会有所增加。想知道游戏更详细的内容就要往下看了。



NARUTO -ナルト- 最強忍者大結集2

火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2 GBA
ナルト NARUTO 最强忍者大结集2
◆TOMY ◆ACT ◆预定2004年春◆日版
◆游戏人数未定 ◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

操作性

前作

作为动漫画改编的前作，在各方面的表现都算一般。攻击、忍术、跳跃，这3个基本的设定还是让人比较满意的。但在攻击对手时会出现动作生硬、大大降低爽快感的情况，而且忍术的种类也比较少。但由于当时在原著中也没有发展到主人公们能运用多种忍术的程度，因此总体来说还是能让玩家打上8分的。



新作

如果要从角色细节又或者是动作的丰富度去评价新作的话，那么新作绝对是前作的一个超级加强版。新作不但能细致地将各个角色和敌人的身体各部分表现出来，而且角色们加入了大量的表情和动作。让整个游戏的流畅度再一次提升。而忍术也比起前作有所改变，甚至连“鸣人”在原著的中忍考试中使出的“鸣人连弹”都会出现，其威力可想而知。



▲在左右摇晃的大木桩上移动一定要小心哦！



▼破坏挡路的大石！想不到还有这样一招呢！

画面表现

前作

虽然前作中也出现了不少与原著相同的场景，但由于采用的技术比较旧，因此也做不到能让玩家满意的效果。简陋的背景也没能给FANS带来动画般的快感。

新作

无论从背景细节或是色彩的运用方面，本作都能给人一种耳目一新的感觉。阴暗的钟乳洞、充满陷阱的房间、神秘的树林，无一不让人感受到游戏中浓厚的动画气氛。再加上3位主人公的精彩忍术，想必定能成为GBA上动作游戏的又一经典之作。

鸣人连弹！发动！









▶在前作中的“气色之术”等忍术不知道还存不存在呢？

角色介绍







旋涡鸣人

忍术学校下忍班的"吊车尾"，梦想要成为一名不输给任何人的最强忍者。

春野樱

拥有丰富知识和惊人记忆力的女忍者。不希望与佐助成为对手。

宇智波佐助

忍术学校的超级美少年。性格有点冷酷，但却拥有一颗非常炽热的心。



▲对手和主人公的 HP 都可以在画面中一目了然，又一个醒目的进化点呢！

不知可否使用写轮眼呢？

系统特色

前作

在前作中，当玩家选择了"NEW GAME"后接着便选择游戏角色。这名游戏角色会一直伴随着玩家直到最后通关。在漫长的"冒险"中，想必玩家都曾经想过：如果能在途中更换角色就好了。

新作

在新作中，切换角色行动再也不是梦想。这里所说的切换角色并不是在通过一个关卡后才能切换，而是随时随地按下一个按键就能更换其他角色行动。也因为如此，在本作可能没有角色选择的系统。





◀切换不同的角色便可以运用他们不同的能力解开谜题了。

文: 阿修罗

嵐(あらし)を呼(よ)ぶ クレヨンしんちゃん シネマランドの大冒険(だいぼうけん)!

蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 GBA

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒险

◆BANPRESTO ◆ACT ◆预定 2004 年 4 月 16 日◆日版

◆1 人 ◆自带记忆功能◆128M ◆4800 日元

◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

你知不知道蜡笔小新？那个喜欢跳小象舞、喜欢看《动感超人》、喜欢调皮捣蛋的小男孩名气可大得很哪！这一次小新出现在GBA上，看起来他的FANS又有得大笑一场了！这一次的游戏名称为《呼风唤雨电影乐园大冒险》。这所以采用这样的标题，是因为游戏中会出现历年来《蜡笔小新》的剧场版电影中的一些著名场景，甚至包括了今年年内即将上映的最新作品。这些著名的场景会巧妙地融合到游戏的各个关卡中去，而小新的任务则是在家人的帮助下顺利地通关这些关卡。而小新的特色呢，就是换装成各种不同的造型，比如动感假面超人、鸡仔、青蛙、猴子以及蜜蜂等……

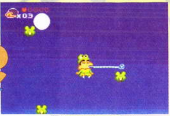


老妈的屁股什么都能摧碎哟！



野原一家大行动！





▲变成了青蛙就可以吐舌头哦！



▲猴子猴子爬爬爬！

© 臼井仪人 / 双叶社 / ・シンエイ・テレビ朝日
BANPRESTO 2004

绝体绝命危险老爷子 哭泣的 1 回 绝对服从暴力校长 我是最伟大的！

绝体绝命でんぢゃらすじーさん 绝对服从ばいおれんす校长 ワガハイが1番えらいんじゃい！！

GBA

◆KIDS STATION◆ETC◆预定 2004 年 3 月 18 日◆日版

◆1～2 人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800 日元

◆对应 GBA 专用通信对战线

文：阿修罗



不知道大家还记不记得 2003 年 9 月份发售的一款另类游戏，它的名字叫作《绝体绝命危险老爷子 世上最强的赌礼》。那是一款集合了各种迷你游戏的怪异作品，而当中的角色也努力地进行着各种恶搞的表演，让人完全不能控制自己的笑容。现在，游戏的续作在将前作的恶搞精神完全继承并且更加发扬之后，将再一次出现在我们的面前了！

这一次游戏的主角不再是危险老爷子了，男一号变成了暴力校长。不过他的任务和危险老爷子是一样的，都是在世界各地不断巡逻，用迷你游戏来打败入侵的宇宙人，守卫地球的和平。



©2004 KIDS STATION ALL RIGHTS RESERVED.

東京魔人學園 符咒封録



东京魔人学园符咒封录	GBA
东京魔人学园符咒封录	

◆Marvelous Interactive◆AVG◆预定2004年4月1日◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆128M◆5800日元
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄未定

文：牛伦

本作是于2000年在WSC上发售的同名作品的移植作。不过，由于加入了《血风录》中的人物符（也就是角色卡片），并且在其他方面也有所进化，因此还是受到了“《东魔》系列”FANS的一致关注。一直在苦苦期盼《外法帖血风录》和《九龙妖魔学园》的朋友，不妨将目光也投向此作如何？



这就是当时被称为“幻之名作”的WSC版。

序盘故事介绍

拥有召唤出“氏神”能力的高中生矢村俊，以及能以符（卡片）将“邪气”封印的少女水兼伊凉。当这两人与笼罩着整个东京的谜之邪气战斗之时，一个强大的氏神仿佛是受到了呼应般突然出现在他们面前，这个氏神便是本作的主人公，也就是在系列第一作——《剑风帖》的最后因为与强敌战斗而丧失意志的主人公的灵魂！

第一话 暗

在与强敌交战后，受到致命伤害的主人公的意识被卷入了“暗黑之涡”中。而在击倒了徘徊在那里的“亡者”后，主人公遵循着一个神秘声音的引导离开了那里。



第二话 劝请

在逃离“暗黑之涡”后，出现在主人公面前的，却是正在和谜之邪气战斗的两位高中生。而已成为“氏神”之身的主人公则协助两人一同击退了邪气。

第三话 邪气

在发生了多起市民莫名其妙失踪的“神隐”事件后，主人公和矢村等人前往该处调查，而在那里，他们遇到了一对有着不可思议力量的老夫妇。正是他们利用自己的力量将人类关闭在了异空间内。

原创角色



矢村俊 水兼伊凉



初回版特典内容

①原声8cmCD《声守 东京魔人学园 退魔之仪》
②《符咒封录》原创壁纸
③可以令《符咒封录》拥有120%乐趣的特别内容（目前保密中）

©2000 Asmik Ace Entertainmentinc./SHOUT!DESIGNWORKS
©2004 Marvelous Interactive Inc./SHOUT!DESIGNWORKS

文：LIKY

数码怪兽赛车

数码怪兽赛车
デジモンレーシング
◆BANDAI ◆RAC ◆预定 2004 年 4 月 1 日发售◆日版
◆ 1～4 人 ◆自带记忆功能◆64M ◆4800 日元
◆对应 GBA 专用通信对战线、无线通信端子
GBA

在《马里奥赛车》大获成功之后，一堆类似的作品开始出现，《古惑狼赛车》、《KONAMI赛车》等等不一而足，而现在在GBA上又将出现一款以数码怪兽为主角的类似赛车游戏——《数码怪兽赛车》。可爱的数码怪兽们将驾驶着卡丁车展开激烈的竞速大赛，利用必杀技来打击对手，争夺第一。

数码怪兽也来展开竞速大战

丰富的赛道

游戏中收录的赛道也很丰富，有街道、沙漠、海边等等，在不同的赛道上会有一些不同的机关和路障，比赛的时候要时刻注意。

竞速战斗






进化后解决对手



▲不同的数码怪兽有不同的特性。

◀ 蓄满能量槽后，数码怪兽可以进化，能力也会得到提升。

钢铁帝国 From HOT・B

钢铁帝国 From HOT・B
◆STARFISH ◆STG ◆预定 2004 年 4 月发售◆日版
◆ 1 人 ◆自带记忆功能◆32M ◆4800 日元
◆无对应周边
GBA

一款新的横版射击游戏即将出现在GBA上，游戏中玩家可以操纵2种类型的战斗机，与敌方巨大的战舰、飞艇等机器战斗。打倒敌人后还能获得经验值，以此来升级自机的能力。游戏共有7个舞台。



巨大的敌方BOSS

游戏对于机体的描绘非常细致，各种造型的飞机、舰艇具有很强的金属感，尤其是巨大的敌方BOSS描绘更为细致。



▲敌方 BOSS 的设定非常酷。

▲释放威力巨大的保险，整个屏幕的敌机都被全灭。

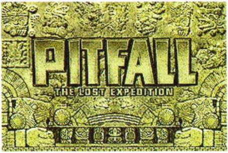
▶ LEVEL UP之后火力和耐久力都会提升。



▶ 火爆的射击场面是游戏的一大特色。



©本乡あきよし・アニメーション BANDAI 2004
©2004 STARFISH INC. / ©1991 HOT・B FILM CORPORETION ALL RIGHTS RESERVED



陷阱 失落的冒险

Pitfall: The Lost Expedition

GBA

◆Activision ◆ACT ◆2004 年 2 月 18 日◆美版
◆1 人 ◆自带记忆功能◆64M ◆29.9 美元
◆无对应周边

2003 年，Activision 在北美地区分别推出了对应各个家用机平台的《陷阱》，如今又在 GBA 上以“The Lost Expedition”为副标题推出，下面就让我们一起来看看这个名为 Harry 的冒险家在 GBA 上有什么表现吧。



飞机上，一名长相猥琐的女生认准主角就是“Barry”，主角力辩自己是“HARRY”。两个家伙正在为这个无聊的话题争论不休时，飞机忽然挨了雷劈，大家只好纷纷跳伞逃生，当主角从昏迷中恢复神智时，发现自己身处一个未知的陆地上，而眼前，正徘徊着一只半人多高的大蝎子……

主角是那种发型朴素、眼神憨厚的家庭煮夫形象，与游戏中夸张的表情、恶搞的笑料形成巨大反差，使主角给人的印象更猥琐了。



▲游戏中人的形象都非常“猥琐”。

丰富的动作技巧

在陌生的岛屿上冒险，没两下子是混不了的，Harry 可很强的。

扔石头：按 B 键主角就会扔石头，这是主角最常用的远距离攻击武器了——什么？你也会扔石头，看清了，Harry 可以用石头把对手砸得魂魄出壳，汗！



▲把蝎子的魂都打出壳了，够狠！

砸拳：当主角和敌人靠得很近时按下 A 键，主角就会龇牙咧嘴地握起拳头，夸张地砸向敌人，除了 BOSS，一般的烂人很少有受得住这恶狠狠的一拳的。

二段跳：按 A 是跳跃，跳跃时再按 A，主角就会使出二段跳，不仅跳得更高，也使得空中滞留时间更长从而使得游戏的操作更加多样。

空中飞人：在横版关卡有不少摇荡的藤条，主角可以抓住这些藤条像人猿泰山一样在



▲我是跋山涉水啊。



▲我是翻山越岭啊。

林子里飞来飞去，因为有二段跳增加角色跳起后的空中滞留时间，所以这个技巧还是很容易使用的。

游泳与潜水：一不小心掉了水里，不会游泳怎么能行？而且一些宝物所在地点必须要潜水才能到达。潜水时注意屏幕左下的槽格，在全部变灰前一定要浮出水面换口气，不然的话，主角 Harry 就会死得很——可笑。

前滚翻：按住左下或右下，主角就蜷起身子像皮球那样向前滚了，不仅能进入狭隘的通道，还可以躲过土人水平扔来的石头。

汇集了各种各样的关卡

本作的关卡多种多样，每关有三种类型的游戏，有考验玩家操纵能力（或考验方向键灵敏程度）的；有寻找飞机事故中的幸存者类似于《指环王》的 A·RPG 类型的；还有就是我们熟悉的横版过关游戏了，操作简单，敌人也不强，只要熟悉基本操作，就会玩得非常爽快。



射击关卡：主角装备羽毛滑翔器后

©2003 ACTIVISION.ALL RIGHTS RESERVED

的关卡，属于纵向射击游戏类型。敌人主要是空中不断飞来的乌鸦之类的大鸟，有些大鸟还会甩



鸟屎做子弹来攻击主角；地面也有不少戴着大面具的土人，把背着滑翔翅膀的主角当作怪鸟，不断地朝主角扔石头——哪跟哪呀，反正主角也有足够的石头来回敬那些傻鸟和傻瓜，打！

丛林大战：这种局部战斗发生在A·RPG类型的关卡，不光有一大帮土人拿石头打主角，



树林里还有不少调皮的坏猴子来捣乱。和土人不同，坏猴子是躲在树林暗处的，如果不会利用树林的地形来周旋，说不定主角会被几只猴子给送上西天。

岩浆冲浪：这一版的名称听起来够震撼吧？玩起来更紧张，这版是强制卷轴的，需要不断用炸弹炸开拦路的障碍，并绕开巨大的断崖、躲过漩涡，还要注意那些岩浆口随时会喷发的火柱。心动没有？一起来玩玩岩浆冲浪刺激一下吧。

踩青蛙：该版的舞台是一条碧绿的小溪，小溪里有断木、有荷叶、有鳄鱼、还有青蛙，跳上断木可以停顿，



▲青蛙：喂，没长眼啊！

时间允许的话可以观察一下前方；荷叶踩上后立刻坏掉，万万停留不得；跳到鳄鱼头上要注意，不要在鳄鱼张大口时跳进去。比较搞笑的是木头上会有一些青蛙悠闲地跳着，但有98%几率会被主角踩扁。虽然关卡看起来清新好玩，可因为是强制卷轴，一慌张就会掉水里淹死，其紧张度超过以前任何一关。

惊心动魄的陷阱

画面清新、手感流畅自然让人有放纵狂飙的冲动，但别忘了这款游戏的名字可是叫“陷阱”，初期的傻蝎子当然不用在意，但后面会有不少的一击毙命的陷阱出现。

食人花：玩家最先遇到的陷阱，初次玩此游戏十有八九要葬送在食人花口中一次，因为食人花和周围环境一样是绿色的，一不小心，嘿嘿……

火山喷口：有规律喷出岩浆的陷阱，在纵版横版关卡都有出现，碰上立刻就会挂掉。

此外，还有那些藏在狭隘入口里守株待兔的蝎子、挂在水底礁石上喜欢自爆的蚌等等的许多意想不到的埋伏，确实给人以陷阱无处不在的感觉。



▲陷阱很不容易被发觉的。



▲遭遇陷阱了！可怜。

对决BOSS

本作的BOSS看起来比主角还猥琐，打BOSS法更是变态，就说第一关那个躲在气泡里



的蝎子怪，用石头打不仅能够伤害它，还可以把它打到屏幕边，当两边的喷火口喷出蒸气时，BOSS会像烧熟的虾子一样通红，得意的气泡也被烧爆了，这个时候再扔石头打他当然可以给它造成加倍的伤害了。



▲什么动物？难道是雪兔？

简单的评论：初看到这个游戏的介绍画面时，笔者的第一感觉就是“又一款美版垃圾游戏诞生了”，但试玩后立刻被游戏夸张的搞笑所吸引，上乘的手感、行云流水般的流程和丰富多样的关卡更让我对这款游戏欲罢不能。推荐给追求手感和爽快的ACT玩家。

文：雪兔



熊的传说 **GBA**
Disney's Brother Bear
◆Disney Interactive◆ACT◆2003年11月4日◆美版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.9美元
◆无对应周边

2003年10月24日，迪斯尼的岁末重头戏《Brother Bear》举行了首映，GBA版同名游戏亦于11月4日紧跟其后推出，游戏的操作手感非常好，流程也非常紧凑，没有一点拖泥带水之感，很容易联想到经典的《超级大金刚》，但BOSS关卡的逃亡时那种紧张得喘不上气的感觉，实在是其他游戏难体会到的。



游戏剧情



故事发生在远古时代的北美，勤劳勇敢的印第安人在那片美丽的土地上世代生存繁衍，从小没有父母的主人公肯耐(Kenai)与他的两个哥哥相依为命在一个小村庄里以打猎为生，然而大哥在一次狩猎中误入了熊窝被保护小熊的母熊咬死。悲痛欲绝的肯耐发誓要杀光森林里所有的熊为亡兄复仇，在一次激烈的搏斗后，肯耐终于杀死了一只熊，然而他的仇恨触怒了森林中的神，神把他的灵魂和刚死去的熊进行了对调，肯耐变成了熊，变成了曾被他仇视的熊。



不幸中了陷阱的肯耐得到了小熊克达(Koda)的帮助，以后的日子里，肯耐与同样孤苦伶仃却开朗乐天的克达之间产生了亲兄弟般的情谊，克达愿意和他一起到遥远的北方去寻找传说中极光与大地接触之地使肯耐解除诅咒恢复原形。路上，肯耐遇见了二哥德纳米，德纳米以为弟弟也被熊杀死，更糊涂地把变成熊的肯耐认作是杀死弟弟的凶手，于是拿着猎枪对肯耐和克达进行了疯狂的追杀——前面的重重险阻肯耐有勇气克服，但身后追杀自己的人类亲兄弟，却让他悲痛不已……

角色动作介绍

基本动作

A键是跳跃；B键是用爪去抓一些如藏有菠萝的树干之类的东西；按住方向键↓，角色会伏在地上；对着可以滚动的石头按方向键，角色就会推着石头走，小熊是推不了大石头的；当角色跳落的地点为某个边沿上时，角色还会出现攀附的动作——好像美版ACT很多都有这个动作哦。

合体动作

有一些关卡，小熊克达会骑在肯耐的背上指手划脚地做向导，此时角色可以使用单独个体无法使用的合体动作。







©2004 THQ Inc

二段跳：跳跃后再按 A 键，是美版 ACT 常见的动作。

猴子捞月：当大熊肯耐跳到边沿攀附时，再按方向键↓，小熊克达就会伸出一只前爪去够边沿下的宝物，至于名字嘛，对不起，我自己起的，因为这动作总使我联想起小时候看的动画片《猴子捞月》。





个体动作

游戏中有不少关卡需要交换使用两个角色，利用大熊小熊不同的能力来解谜过关。

大熊肯耐：

奔跑：R+方向键，肯耐奔跑起来速度非常快，也非常有气势，在BOSS关卡的逃亡中是不可不用的。

跳跃后按 B 键，肯耐会重重砸在地面上，可以将堵住地下穴口的乱石给震开。

小熊克达：

当跳跃中的小熊在靠近岩壁等时，按下 A 键，小熊就会向相反的更高处反弹，一些垂直的狭隘通道，只要在小熊跳起后连按 A 键，就可以一口气的反弹上去，很爽的说。

爬树：跳到树干上，小熊就自己扒住树干上下爬树了。





愚蠢又滑稽的驼鹿兄弟

肯耐变成熊之后，第一个交谈的动物就是图克（Tuke）和路特（Rutt）这对愚蠢又滑稽的驼鹿兄弟了。两个家伙最爱好的是吃和睡，吃饱睡足后两个傻瓜就会没完没了地吵架玩。当碰到满地荆棘无法通过的地方，如果吹捧一下这对驼鹿兄弟，他们就会兴奋地狂奔，把挡路的荆棘丛给冲成平地。





好玩的小游戏

当完成某些关卡后，地图上会出现红色脚印的分支，其对应的关卡就是小游戏，有拼图、捉鱼、翻牌、骑大象和找宝 5 种。







惊心动魄的 BOSS 关卡

BOSS就是肯耐的人类亲兄弟——二哥德纳米，德纳米认准了肯耐就是杀死弟弟的熊，对肯耐和克达进行了疯狂的追杀，每次追杀失败后，德纳米都会增强不少，到了最后关卡，德纳米的灵活及速度简直像猎豹一样，稍慢一点，主角们就会死于他的枪下。这种逃亡的游戏关卡实在是惊心动魄啊。



▲二哥把他当作是杀死弟弟的凶手。



▲紧张得几乎窒息的逃亡关卡。



▲肯耐最终还是被悲愤的德纳米追上了。



▲在兄弟将要进行殊死搏斗时，神鸟终于出现了。







文：SOUL

任天堂全新掌机NDS公布

NDS将可以显示立体图像？

1月21日，全球玩家为任天堂所公布的新硬件所吸引——暂名为“NINTENDO DS”的便携娱乐机，所谓的DS，表示Dual–Screen（双屏幕）。作为游戏界的开创帝王任天堂一直以来都是游戏界最具赢利能力的公司，但任天堂却对未来充满危机感，NDS就是任天堂将全力对付未来危机的主要武器。

“如果NDS失败了，那么任天堂将走向没落！”——前任天堂总裁山内溥

●NDS的基本性能

早在2003年，任天堂就在不同时间不同场合放出风来，会在未来公布“异质”的新产品，如今看来，任天堂的NDS的确相当“异质”。下面我们就来看一下这台“异质掌机”到目前为止被确认的性能：

NINTENDO DS基本性能表

发售时间	2004年年末
CPU	主处理器　ARM9 副处理器　ARM7
显示	3英寸TFT彩色液晶×2（带背光）
软件媒体	新型半导体记忆体（最大为1000Mb）
通讯	类似蓝牙的无线短距离通讯能力

◆关于前光与背光

根据内置灯位置的不同，其所带来的显示效果也有很大区别，一般情况下背光的效果要远远好于前光，GBA SP用的是前光，NDS则用的是背光。

◆关于3英寸

这里的“3英寸液晶屏”是指对角线为3英寸的屏幕，3英寸是多大，其实这是比GBA的屏幕略大的尺寸，因为GBA的屏幕大小为2.9英寸。

◆关于TFT液晶

常见的液晶显示器按物理结构分为四种：1.扭曲向列型（TN – Twisted Nematic）；2.超扭曲向列型（STN – Super TN）；3.双层超扭曲向列型（DSTN – Dual Scan Tortuosity Nomograph）；4.薄膜晶体管型（TFT – Thin Film Transistor）。

TFT液晶是更为高端也是目前最流行的液晶技术，目前的绝大多数液晶电视及液晶显示器都是采用TFT液晶。而GBC、GBA以及GBA SP采用的就是反射型TFT液晶。STN的显示性能要差得多，但也有低价格、低耗能的优点，目前一般只用于手机显示屏中，根据手机所使用的液晶屏的不同，STN型液晶一般被称为“伪彩”，TFT型液晶一般被称为“真彩”。

◆关于新型的半导体

新型的半导体卡所具有的容量大约是GBA半导体卡的8倍。任天堂认为只有半导体卡才允许他们的主机保持一贯的良好抗震保护特性，同时也只有半导体卡才能保证主机足够小、足



▲照片假像图之“GBA SP版”，看，这才是双屏。



▲照片假像图之“PDA版”，啊，PDA屏幕太大了些。

够轻，这也是任天堂不采用光盘媒体的原因。

NDS 将可以显示立体图像？

其实NDS最受人注目的焦点在于其双屏幕的设定，但是我们实在是无法想像，双屏幕到底能够带来什么。按照之前任天堂高层接受访谈时所谈到的，两个屏幕可以用来显示不同的内容，比如一个足球游戏，一个屏幕用来显示球场的情况，一个屏幕用来显示球员的特写，乍一听好像不错，可是想一下，如果真的进行足球游戏的话，谁还顾得上看球员的特写？就算顾得上了，当玩家把视线从球员特写屏幕移回到球场屏幕时，这时玩家就得重新在该屏幕定位球员的位置，这样不麻烦吗？也就是说将两个显示屏按照这种方法进行使用的话，自然还是有一定新鲜感的，但其作用似乎并不是很大。

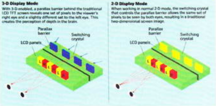
因此我们可以推测，两屏幕的真正使用方法可能并不是这样的……

让我们暂时把目前转移到日本的显示设备大厂夏普（SHARP），2003年9月夏普宣布其已经开发了具有立体图像显示功能的笔记本电脑，这是世界上第一台搭载了可对应立体影像的液晶屏的笔记本电脑。立体影像的显示原理就是让人的左右眼接受的不同影像，最终让人感觉到有如实景一般立体的图像，目前在一些游乐场里流行的立体影像电影会首先要求观众先戴上一幅特制的眼镜，通过这幅眼镜来让人的左右眼接受不同的影像，从而实现立体影像的显示。而夏普的新笔记本电脑则不需要人们戴上特制的眼镜就要以欣赏立体影像，这项新产品可以通过电脑控制液晶显示屏向不同的方向发出光线，从而让人们直接就可以欣赏到立体影像。

那么夏普的这项新技术会为任天堂所应用吗？一直以来，夏普和任天堂的关系都相当密切，夏普的新技术为任天堂所采用是相当容易想像的事情。SOUL放上面这段文字，自然就是想说任天堂可能会采用夏普的新液晶显示技术让NDS具有立体图像显示功能。如果真是如此的话，那么NDS可以说比PSP更具革命性！



▲夏普的Actius RD3D，这就是不用戴专用眼镜就可以看到立体画面的笔记本电脑。



▲夏普的立体液晶的原理图。

但目前NDS会采用液晶立体图像技术的还有3个疑点：①液晶立体图像技术技术的成本。前面所提到的夏普新型笔记本电脑售价为3000美元，虽然还不算是天文数字，但价格还是相当高昂的。②如果NDS真的采用这项立体图像技术的话，那为什么NDS会是两个显示屏呢？而且还是上下分布的？这虽然是个疑点，但也存在着这样的可能性，即这里的双屏，一个是可以显示立体图像的特制屏幕，一个是则是普通液晶屏，这样一方面即可以节省成本，一方面2D和立体图像一起显示的方法也未尝不可。之前任天堂高层也说过“游戏开发商可以选择把两个显示屏当作一个使用。”这句话初听起来似乎有些让人无法理解，但联想到2D和立体图像一同显示的方式，就有些好理解了。③立体图像游戏的可能。立体图像下的游戏开发能力将对软件商的开发能力是一个极大的考验，立体图像下是否能够做出好的游戏很令人担心，



▲立体图像可以让数据看起来更直观。



▲这是立体图像的显示原理。



▲立体图像能看到普通画面看不到的更多信息。

另外，长时间观看立体影像进行游戏是否会对人产生不良影响？

这3个疑点都是NDS可能不会采用立体图像的原因，但可以说NDS会采用立体图像技术仍高达50%。

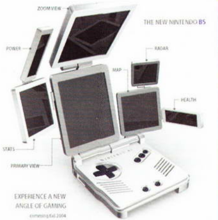
●NDS的定位

其实早在NDS公布之前，按照任天堂方面所宣传的“异质”产品的论调，会让很多人对误认为NDS只会是任天堂所开发新的小品级玩具而已。但是综合目前任天堂的处境，再加上前一段时间任天堂前任总裁山内溥的言论，我们不难看出：NDS对于任天堂至关重要！

在家用机领域，任天堂帝国已经一去不复返，但任天堂却“意外”地开辟了掌机市场，并建立了新的掌机帝国，这几年掌机市场更是突飞猛进，掌机娱乐在游戏界扮演着一个越来越重要的角色。但任天堂的掌机帝国并不能“千秋万代”，当前的家用机霸主SCE将以PSP介入掌机市场的举动让任天堂深深感觉到了危机。目前任天堂在家用机市场风光不再，在欧美地区甚至时常负于微软的Xbox，如果任天堂再把掌机市场给丢了，那么任天堂从此将走向没落！

尽管GBA SP在2003年大卖特卖，但GBA系主机的软肋并不会因此而被掩盖，一旦像PSP这样的强劲对手一出现，GBA主机的许多相对弱处立即就会凸现出来……任天堂将如此应对？再度公布GBA系新机的新型号？公布GBA主机的下一代产品？这两种办法似乎都显得非常被动……

要想继续保持掌机界的霸主地位，另辟蹊径是更好的办法，以其在旧有市场疲于防守，不如再度开创全新的市场！但新市场的开发必定是困难的，任天堂必须全力以赴开辟NDS的市场，这时就只能减弱甚至放弃对其他市场的运营，这也是山内溥放言“如果NDS失败了，那么任天堂将走向没落！”的原因，但如果任天堂开辟新市场成功，那任天堂极有可能像GB所取得的成功一样，在新市场上占踞霸主地位近10年。



▲NDS假想图，这个显然是搞笑图了。

另外在NDS的游戏定位上，任天堂高层一再强调NDS仍是追求简单游戏的快乐。不久前任天堂社长岩田聪还表示，“如今的游戏已经走入死角了。以尖端图形技术创造复杂的游戏在过去是成功的关键，不过如今已经行不通了。”岩田聪认为，现在的大部份游戏商开发者只懂得去满足核心级玩家，这些玩家需要的是更丰富更复杂的游戏内容；但与此同时真正推动市场的却是普通玩家，他们对游戏业没有太多认识，只是需要一些休闲的娱乐产品。如今的游戏开发的困难程度数倍于从前，然而销量却没有得到相同比例的增长。这正代表着，复杂刁难的游戏已吓跑了普通玩家，继而令市场慢慢地萎缩。



▲NDS假想图，这是一张相当有趣的假想图，竟然是2D和3D画面的马里奥。

●期待

关于NDS，任天堂现在所公布的信息还是很少，他们预定将于5月12日在美国召开的E3上展示可以试玩的NDS，而任天堂目前也正积极地与各游戏开发商联络了。

“NDS将给人们带来新的娱乐享受！对于现在不断追求视听技术的游戏界来说，NDS将是一款在方向性上有着质的转变的商品。”对于这样的承诺，我们无法抑制对NDS的期待之情，就等5月E3的到来了。

文：特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY 编：SOUL

口袋里的战争

楔子

任天堂最早崛起于电子游戏产业的原动力正是依靠发明了携带用游戏主机，创意大师横井军平在乘坐新干线出差旅行途中偶然看到对座的男青年正在摆弄夏普生产的手提式液晶计算器，刹那的灵光使他产生了制作一款携带游戏主机的想法。横井的异想天开遭到了社内管理层的一致反对，最后社长山内溥力排众议认可了这个冒险计划，于是GAME&WATCH得以横空出世，这款携带主机系列全球累计销量达4500万台以上，为任天堂创造了数十亿日元的纯利润，为以后这家企业全面进军游戏产业奠定了非常稳固的经济基础。GAME&WATCH当然并不是世界上第一款携带用游戏主机，在此前欧美厂商也曾经推出过类似的产品，但都因为硬件设计不合理和软件缺乏吸引力等原因乏人问津，GAME&WATCH则是第一款真正获得巨大商业成功的携带主机，更值得的一提的是，横井军平为之亲自设计的十字方向按键以后成为了被业界广泛应用的设计专利。

伟大的创造并没有止步，横井军平于1989年将携带游戏主机的设计理念再度完善化，GAMEBOY主机可以随时更换游戏软件的构想具有划时代的伟大意义。虽然当时ATARI、世嘉等竞争者同时期推出了性能更为强劲的携带主机，但任天堂的技术人员显然比对手更深刻体会到携带主机的成功要素，黑白液晶的GB主机凭借着长时间电池工作时间、优越的便携设计和丰富多彩的软件阵容等优势轻易取得了成功，初代GB主机将横井军平"利用成熟的现有技术创造完善产品"的设计思想发挥到了极致。横井军平在设计GB之初依然遭遇到了来自各方面的阻力，甚至社内某高层将之嘲笑为"垃圾游戏的发源地"，许多人不相信这种低技术含量的硬件能够取得商业成功，他们更不相信能够诞生万人期待的游戏杰作，事实再度证明了横井军平的先见之明。几乎与此同时，索尼的一位名不见经传的青年技术人员久多良木健也主持完成了一款代号"GAMEMAN"的携带用游戏主机开发计划，该硬件的许多设计思想都与任天堂的产品不谋而合，但由于先行推出的GB空前成功使之不得不中途搁浅，正所谓成功与失败仅一步之遥。

不知不觉间已经历了整整十五个年头，长盛不衰的GAMEBOY系列几乎足以堪称史上最成功的游戏主机，其累计销售台数将近一亿五千万台。"GAMEBOY"的名字仿佛被赋予了神一般的光辉，无数挑战者黯然折戟沉砂，连其缔造者横井军平后来苦心打造的WS系列主机也无法摆脱命运的诅咒。久多良木健凭借着PS主机将任天堂赶下了盘踞了十数年之久的家用机霸主宝座，然而这位不世出的技术奇才并没有因此而满足，旧时的情结时时萦绕心头，他曾经向《FAMI通》的记者坦露自己的心声："我个人最大的理想就是开发出一款具备各种超强功能的携带数码娱乐终端……"久多良木氏深知任天堂苦心经营多年的携带主机领地根基巩固非旦夕可以撼动，他力阻索尼于1998年中推出携带主机贸然轻进，直到2002年的软硬件技术关键转换期才在E3大会突然发表了世界上第一款使用光盘软件载体的高性能多用途携带数码娱乐终端——PSP，久多良木在发表会上自信地宣称PSP的高性能将是任何竞争对手在短时期内都无法匹敌的，整个游戏业界都被索尼的大胆举动所震撼，任天堂的股价因此持续跌落。经过了多年的暗中蓄力，索尼在携带游戏领域已经具备了足够与任天堂



对垒的筹码，目前全球各大主力游戏开发厂商相继发表了对应软件开发计划，其中EA甚至宣称将有十款以上的游戏随硬件首发上市。绝大多数的业界分析家都认为，索尼全力一击的PSP将彻底终结任天堂独占携带游戏主机市场的时代，从此将逐步形成两级化的长期对峙。

横井军平和久多良木健，两个为推动游戏产业的发展做出巨大贡献的技术奇才，任天堂与索尼，两家为游戏产业承前启后的世界著名企业，犹如宿命般在携带游戏主机市场再度掀起龙争虎斗，无论日后谁主沉浮，必然都将重新书写一段辉煌的时代华章。



一、后花园的战火

以任天堂GAMEBOY系列为代名词的携带主机市场发展并非一帆风顺，当横井军平于1996年8月离开任天堂时这个市场已经残破如风中之烛，世嘉GAMEGEAR的名字在发售完最后一个软件后从各大游戏专业媒体的榜单上彻底消失，而GB主机的周销量不过数千，待发售软件仅仅三个，所有的人都曾经相信这个一度炙手可热的陈旧小玩意儿在CG MOVIE盛行的32位主机时代已经没有任何存在价值。

老天又为大家开了一个大玩笑。由田尻智主持开发的“《口袋妖怪》系列”1996年初发售后再度创造了商业神话，其初代作品的《赤》、《绿》、《青》、《黄》四个版本取得了全球数千万份的惊人销量，这部提倡交流互动的划时代杰作让广大消费者重新认识到了携带主机的真正存在价值，GAMEBOY系列因此得以危而复安。任天堂虽然从1996年开始失去了TV游戏产业的主导权，但是完全独占的携带市场却令其经营业绩反而连年递增，2000年甚至达到了年纯利润10亿美元的历史最高记录。在与微软和索尼争斗激烈家用主机领域主导权的今日，虽然任天堂的NGC陷入了苦战泥沼中难以自拔，但是GBA完全主导的携带主机市场俨然成为了庇荫的后花园，任天堂至今仍保持着年均纯利润数亿美元的稳健发展态势。凭借着新款GBA SP上市的2003年更是携带主机发展最为迅猛地一年，该年内GBA系列主机仅北美地区就销售了810万台，比主导家用机领域的索尼PS2主机整整多了200万台，而同时期美国所有品牌的MP3销售也不过350万台前后，GBA系列发售仅三年时间就达到了5000万台的销售实绩，更一举成为史上普及速度最快的消费型电子娱乐器材。横井军平若泉下有知，势必也会对如今的情状唏嘘感叹不已。

任天堂在携带主机领域的巨大利益自然引来了众多的觊觎者，事实上十多年间这家游戏老铺竞争对手的出现从来就没有中断过，往往你方唱罢我又登场，但所有的挑战者都没有足够实力动摇GB系列的稳固根基。作为现今家用主机领域霸主的索尼集团，其近年来的急剧凋落比之任天堂有过之而无不及，其2002财年最后一个季度的净亏损居然达到了创记录的1100亿日元。索尼目前最大的症结是缺乏类似过去WALKMAN、PlayStation那样可以聚焦消费者视线的热点产品，相反PS2和VAIO笔记本电脑的市场竞争力正逐步减弱，VAIO系列产品上半年的本土市场份额居然跌出了TOP10排行榜之外。超薄型液晶/PDP彩电和DVD RAM等新产品开发的迟缓也使之市场占有率大大落后于先锋和松下等对手。集团内部的资源重组和共享问题也存在着严重的扯皮现象，各大部门相互牵制而无法形成协同作战，其中SCE与索尼集团领导层的严重分歧早已为世人所熟知。过于迷信特丽珑技术导致了SONY在超薄型液晶/PDP彩电的研发严重滞后，而后续研发资金的缺口相当惊人，为此该集团不得不积极与海外主要的竞争对手三星寻求合作。如果说SONY是日本现代工业的标志，那么三星集团无疑就是韩国电子产业的象征，一直以来这两个产品相似的企业都被作为比较衡量两国



工业实力的参照物，SONY-SAMSUNG合资会社的成立让许多怀有旧日宗主国情结的日本人感到了一丝莫明的屈辱，为了防止出现可能的核心技术泄密，日本政府有关部门于去年敦促索尼早日退出目前所参与的国家技术联合开发项目，其处境之尴尬可想而知。目前索尼集团的整体收益率已经达到了危险的临界点，其中家电部门更是仅为0.68%，纵观2003年度该集团的纯利润预期不过600亿日元，偌大的世界级巨型企业其年收益竟然仅和本社员工总数千余人的任天堂相当，实在令人为之扼腕气结。SONY目前的赢利重镇电子游戏产业也出现了市场饱和与竞争激化的状况，今年前三个月日本本土的PS2销售台数同比下降了62%，而北美地区的上升趋势也逐步放缓。为了争夺市场份额，SONY的主要竞争对手任天堂、微软展开了不惜血本的价格战攻势并取得了很大战果，对于目前营收状况不佳的SONY来说残酷的价格战是他们非常不愿意看到的。相比任天堂，微软更是令SONY胆寒的心腹之患，《日本工业新闻》在发表微软上半年纯利润21亿美元的消息时用了“MCRIOSOFT！令SONY和任天堂感到恐惧的庞然大物”的醒目标题。Xbox业务的数亿美元巨额赤字对于微软的业绩几乎没有产生任何负面影响，而这个金钱大鳄正不断利用其优势向纵深渗透。约束力和收益力的不断低落，正使得SONY这个游戏产业的霸主承受着巨大压力，德意志证券驻东证的发言人尖锐地指出：“作为新经济增长点的游戏部门业绩出现滑坡，使得索尼的出口通道发生了严重阻塞现象……”

2003年10月28日下午17时，索尼集团在东京召开了大型新闻发布会，以出井伸之（会长兼集团CEO）、安藤国威（社长兼集团COO）、久多良木健（SONY副社长兼SCE社长）三人核心为首的经营阵一起出席了这个被外界视为SONY创社以来重要转折点的未来方针说明会。到2006年，SONY CLUB就将迎来成立60周年庆典，因此出井伸之把本次发表的企业改造计划命名为“Transformation 60”（变革60）。出井神情郑重地宣布：为实现完全意义上的国际化企业的发展目标，集团将努力到2006年把整体利润率提升到10%，未来三年内要在全球裁员2万名员工，其中日本本土约7000人左右，此次裁员为SONY创建以来规模最大的一次，目的在于进一步降低运营成本和提高利润率。据悉在去年裁员1.7万人的行动中由于退职金额度等善后事宜的纠纷导致工作进度被大幅度延迟，为了加快本次裁员的步伐，SONY将裁退员工的年龄下限由去年的35岁延伸到30岁，自动离职补偿金则从最初的两年薪水提高到三至四年，另外还将成立专门的公司妥善安置再就业困难的员工。

出井伸之的新计划书称，到2006年SONY集团所有的子会社将被重组为三大机构设置，以期加强管理并提高赢利能力，这三个机构分别为：

1. 硬件会社：由家电制造部门、数码器材制造部门和游戏主机制造部门等合并组成。

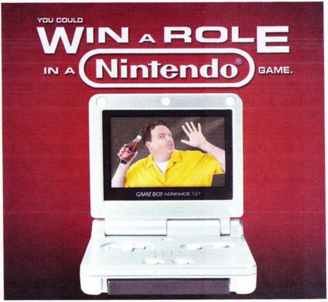
2.CONTENTS会社：原音乐、电影和游戏软件等销售部门统合组建。

3.金融会社：SONY生命保险公司、SONY银行、SONY损害保险公司合并成立金融控股公司，该合并工作将在2004年4月内完成。

SONY提出未来经营重点将是超薄型PDP/液晶彩电等全新产品，计划将全球17条特丽珑彩电显像管生产线压缩到5条，而日本本土的显像管生产业务到今年底完全中止。为了在落后的超薄型PDP/液晶彩电领域奋起直追，索尼宣布与韩国三星集团签署了共同投资20亿美元开发生产第七代大型液晶显示器的合作备忘录。这个截止到2006年3月结算期的重组计划，累计成本约3350亿日元（数据：2002年度SONY特丽珑彩电的总出货量为约1000万台、超薄型PDP液晶彩电仅为17万台）。索尼集团还公布了新人事变动，原副社长兼SCE社长久多良木健与美国SONY社长Howard Stringer、SONY EMCS会长高筱静雄等三人被任命为集团COO(首席运营官)。久多良木健在发言中指出，SONY未来的主要经营支柱为视听娱乐产品、数码家电产品和电子游戏产品。由于半导体市场需求的不断扩大，今后SONY将加强半导体技术的研发，并以此来占领未来的数码家电市场。虽然索尼集团提出了大规模的改造计划，但其计划核心着眼于节流而缺乏开源渠道，市场分析师对目标2006年实现10%收益率的构想普遍表示了悲观，出井伸之因此被《时代周刊》评选为2003年度世界十大最糟糕企业经营者之一。

索尼一直以来都是采取主动进攻的方式拓展和巩固自身势力范围，及时推出PSP主要也是出于这样的目的，PSP是SCE的技术人员基倾数年之力精心打造的划时代产品，使用UMD格式特殊光盘的PSP主机可以非常有效地防范盗版，具有听音乐、看电影、阅览电子书籍和运行电子游戏等各种强大功能，特别令人瞩目的是该主机搭载了MIPS新开发的数据处理能力惊人的R4000A改良型CPU，完全能够达到和超越过去PS主机的图像表现能力。另外PSP还是世界上首款搭载了曲面生成技术的游戏主机，该技术的表现效果可以实现使用少量多边形就能描画出宏大而圆滑的立体角色和场景，有效降低了硬件规格的成本。索尼有意无意间的舆论导向错误使得许多市场分析家和消费者都把PSP主机定位为未来与任天堂GAMEBOY系列产品直接竞争的携带用游戏主机，不少人因此对该产品能否彻底动摇任天堂的根基表示怀疑，NOA(美国任天堂)执行副总裁Perrin Kaplan也指出："如果索尼真的想在便携机市场中和我们拥有同样的地位必须有奇迹的发生，这将是索尼所面临的巨大挑战。产品价格、软件数量、便携性、电池寿命、机器的尺寸等等对掌机来说都是至关重要的。如果索尼销售的是一个能办8种各不相同事情的机器的话，那么你在谈的和我们的就是完全两个不同的产品。"我们暂且撇开硬件方面的问题不谈，即使索尼凭借PSP未来成功从任天堂手中夺取了50%的市场份额，区区数亿美元的利润并不能因此彻底解决集团目前水深火热的现状。至于可以预见的PSP与PS3的连携，从以往任天堂大力推行连携计划的结果可以证明软件开发厂商和消费者对此并没有多大兴趣，索尼在这方面也不可能做得比任天堂更出色。也有部分分析家声称PSP主要攻击矛头将直指APPLE公司畅销全球的携带用多功能MP3播放器ipod，在部分设计思想上两者确实存在着雷同之处，但PSP的技术前卫性相形之下更为突出。APPLE公司的发言人最近也发表了与任天堂近似的言论："PSP与我们的产品完全不同，并不会对我们的业绩发生重大影响。"

确实，PSP是一款与现存的所有携带终端都不存在任何比较性的划时代产品，简单将之归纳为携带游戏机或者PDA都是浅薄无知的想法，为了



避免在进入被任天堂和APPLE等牢牢占据的市场展开旷日持久的胶着战，索尼巧妙地选择了一条折衷路线切入市场，这部具有多样化功能的携带终端将在携带游戏机和PDA等不同领域都取得显著战果，虽然在短时期内各自领域主导者们的利益并不会因此产生太大影响，一旦PSP站稳脚跟后将会逐渐展现其他产品无法体现的技术魅力，最终将构筑成一个足够大的全新市场，这个市场将涵盖过去的携带游戏、PDA等所有的携带电子产品。从最近索尼集团一连串意图清晰的大手笔分析，笔者越来越相信PSP将会取得前所未有的成功，为了让PSP的硬件功能充分发挥，索尼斥巨资与讲谈社、大日本印刷出版社、凸版印刷出版社等15家日本最大的出版和印刷机构联合成立了电子出版物运营机构PUBLISHING LINK，该出版机构将全权负责PSP上电子出版物的销售事宜。此外，索尼集团还与NTT-DoCoMo展开密切接触，PSP是否将具备携带电话功能正被最终考案中。外界对PSP的反应也相当积极，英国CLIMAX等会社已经推出PSP专用的高效率软件开发引擎，另外目前大约有100款以上PSP专用游戏软件正紧锣密鼓地开发中。

为了挽回传统家电部门低迷不振的颓势，为了实现2006年达到集团整体10%的利润率，索尼必须加速推出革命性的新产品再度唤起市场的信心，PSP已经成为未来整体战略关键的一环，其成败将具有相当深远的影响。PSP也吹响了与夙敌任天堂最终决战的号角，任天堂虽然在家用机领域的争霸战中长期处于劣势，但是却凭借着独占携带主机市场的先天优势而长年保持着比索尼集团所有数码娱乐部门更为丰厚的利润，携带机市场的利益诱惑还促使包括SQUARE ENIX在内的业界大腕们不得不与任天堂暗通款曲，任天堂也常常以携带机市场的利益为诱饵寻求第三方软件厂商在家用机领域的积极支持，这些状况都是索尼所不乐意见到的。索尼决意经营起自家的后花园以断绝第三方软件厂商朝秦暮楚之心，另外力图以携带主机领域的全新胜利极大削弱任天堂的赢利能力，使其完全无力应付两线作战的巨额财务开支，不得不收缩防线甚至宣布完全退出硬件开发厂商行列，索尼从而彻底解决长期对峙的心腹大患并最终确立数码娱乐行业不可动摇的霸主地位。

PSP无疑就像是索尼向任天堂呈上的一份措辞空前激烈的挑战状，昔日的霸者又将何以应答?

二 卡位攻防战:

"能够在危机完全到来之前筹划好解决的方法，这是一个优秀企业经营者必须具备的素质"——安东尼·门斯·凯迪拉克（通用汽车创始人之一）

如果"异质新商品"NINTENDO DS诚如任天堂公关部门所透露的那样是由前社长山内溥于2001年GBA发售后提案开发的，即使未来任天堂在携带主机领域的争霸战中全面落败，山内氏依然将无愧于天才企业经营者的美誉，从如今旁观者的角度来判断，先见之明的NDS无疑是目前任天堂与实力雄厚的索尼集团抗衡的最佳策略。

游戏产业到了如今的深层化发展阶段，过去横井军平所提倡的"利用成熟的现有技术创造完善产品"设计思想已经越来越无法适应飞跃发展的时代节奏，大胆应用全新技术寻求突破成为了开发者们所竞相追逐的目标。在和微软、索尼这两条业界巨鳄的直接抗衡中，企业规模所限的任天堂越来越让人感到力不从心，微软目前持有近500亿美元的现金资产，为了在数码娱乐产业中有所建树，该社不惜血本的开发高性价比硬件产品，同时以其他对手无法比拟的优惠条件拉拢第三方软件开发商。一向以技术力自命的索尼经过多年苦心经营，已经具备了自行设计生产高性能图形GPU等核心部件的能力，在硬件制造成本上也拥有着绝对的优势，久多良木健在"变革60"时自信地宣称索尼的竞争对手未来将因为无力在同时期推出同等品质的硬件产品而彻底失败。NGC已经足够证明任天堂目前所处的尴尬局面，出于赢利采算的考虑，无法做到像微软那样不计成本的把硬件规格提升到极限，自身技术力的限制也难以做







到比竞争对手更早时期推出高性能硬件产品，尤其后者是如今激烈抗衡的时代最为致命的弱点，任天堂过去所信奉的“后发制人”已经不再有效，迟于对手推出产品就意味着错失商机。索尼现在已经逐步形成游戏主机核心部件的自行研发和生产的一条龙体系，微软也正着手建立自己的图形芯片生产基地，这些举措都有利于硬件成本的合理控制，意味着任天堂一直以来得心应手的价格定位战略将日趋被动，如果试图与之对抗则必须投入天文数字的资金和人力，此举也势将致任天堂于绝对危险的境地。

进入了2004年以来，无论NDS、NGC新周边设备、NGC后继主机……任天堂所意图传达给外界的发展方向都可以归结为“异质”，解读所谓“异质”的深层含义也就是另辟蹊径，这无疑是这家百年老铺最为明智的选择！任天堂的主营收入基本都来自于游戏产业，其无意与其他竞争对手玉石俱焚，未来所选择方向就是开辟新的赢利渠道并确立他人无法模仿的自身发展道路，NDS则正是任天堂全面转型发展道路上至关重要的一块试金石。

NINTENDO DS确实为一款异质的新型携带主机，采用了两个3英寸TFT彩色液晶背光屏幕，而主副处理器分别为ARM9和ARM7（后者与GBA为同型号CPU)。任天堂在发表NDS时曾经阐述了该主机游戏的大致构想：如果是一个足球类游戏的话，主屏幕将用来显示大球场的整体画面，而副屏幕则展现球员运球突破时的细节场景，上下排列位置的双屏幕将可以提供过去所有携带游戏未曾提供的新鲜乐趣。目前业界关于NDS有着诸多猜测，相当部分还是存在着可信依据：NDS已基本确定将采用夏普公司最新开发的高解析度触摸式彩色屏幕，该液晶屏幕还将可能搭载夏普最新研发的3D图像液晶显示技术，任天堂也正在加紧开发对应该功能的专用游戏软件。由于任天堂与夏普是长达数十年的传统盟友，另外任天堂美国分社某高层在接受访谈时曾无意中透露NDS两个液晶屏幕可合并使用，这与夏普的3D图像液晶显示技术的某些特征存在着近似点。不过3D图像液晶显示技术为夏普去年研发成功的高端技术，NDS如果采用该技术将导致制造成本极大提高。NDS本体导入高性能无线通信技术应该是必然选择，任天堂近年来一直与美国摩托罗拉公司联合研发携带主机的无线通信技术，最近推出的通信器同捆版《口袋妖怪 火红·叶绿》很可能就是一系列推广计划的前奏曲。NDS所使用软件媒体的具体数据目前不明，此外外界猜测NDS还将具备类似PS2上Eye Toy那样的动作感知等先进技术，目前尚未有充分的论据可以证明。NDS的软件媒体目前具体数据不详，该媒体最大容量为1Gbit(128MB)，虽然比PSP使用的UMD容量小了许多，但考虑到去年任天堂曾向美国著名的Matrix注资1500万美元，使用3D-MatrixMemory技术后将有效降低游戏容量。



许多人把NDS视为GBA1.5，包括美国IGN在内的世界许多权威媒体也都预言NDS将兼容现行的GB系列游戏，除了由副CPU ARM7所引起的联想以外，市场的状况更是不得不考量的问题。和NDS同样定于2004年末推出的索尼PSP早在去年初就开始了大规模宣传造势活动，已经在消费者心目中留下了相当深刻的印象，该主机软件开发工具的发放工作也于去年秋全面展开，相比之下NDS目前的消费者认知度还比较低，至今仅有第二方软件厂商和数家与任天堂关系密切的大手第三方获得了开发工具包。无论天时地利还是人和，NDS都处在相对弱势，如果无法在主机发售之初就拥有大量高品质游戏，非常可能被PSP全面压制而无力反击。选择兼容GB系列游戏无疑提供了确保NDS初期成功的卖点，但如果任天堂不能善加引导的话软件开发商将完全可能把NDS看作为GBA的改良主机，最终所谓第三经营支柱的构想化为泡影，兼容无疑是一柄利钝互见的双刃利剑。

许多消费品制造行业都有“卡位”的说法，制

造商分别以不同品种档次的产品投放市场，一则可以满足不同层次消费者的需求，二来更能够有效牵制竞争对手的商品价格定位，NDS的投入市场也正是基于这样的考虑。过去任天堂都一直以青少年消费者作为主要顾客群，因此其携带主机牢牢占据了低端市场，而索尼推出的PSP则选择从任天堂影响力相对薄弱的高端市场楔入，在必然将形成各执一端的情况，任天堂必须推出一款全新产品吸纳中间层客户，并有效阻止PSP的市场继续向下方延伸。任天堂去年情人节推出的GBA SP一举突破了厂商原先设定的一万日元价格心理底线，意在试探中高端领域的市场价值，其结果令经营层感到非常满意，任天堂期望NDS能够带来新的客户，在携带主机领域继续占据主导地位。NDS除了开拓全新市场的目的以外，另外一个重要使命就是牵制PSP等竞争产品的发展步伐为GBA2的推出赢得时间，使用卡带媒体已经严重制约了任天堂在携带游戏机的前进步伐，但是光盘类媒体所存在的诸多物理缺陷显然并非最合理的选择，任天堂需要足够时间以完成其技术革命。NDS与PSP同时期只要能够旗鼓相当就已经完全达到厂商的预期，NDS和GBA将依旧占据着携带主机领域中低端市场份额，一两年后GBA2推出时便可呈现摧枯拉朽之势。如果NDS失败则大多数第三方厂商和消费者都将倒向PSP，GBA2登场前将面临漫长的真空期。

未来任天堂开发团队可能将绝大多数的精力放在NDS上，宫本茂大师指挥下的最强军团必须拿出全新的作品以证明主机的革命性，硬件厂商应该对于所有协作的软件商也提出了同样的要求。受到PSP、NDS的影响，GBA的软件阵容将有所减弱，但老谋深算的任天堂也放出了一招预谋已久的胜负手，最近该社与NAMCO、HUDSON等厂商联合推出了FAMICOM MINI计划，该计划是以2000日圆的低价格完全移植FC游戏名作，这种原封不动的移植几乎不需要任何开发成本，一名开发人员短时间内就可以完成工作，其巨大利润可想而知，根据日本有关人士分析，其所有成本不会超过800日圆，参入厂商获取的利润甚至不亚于开发全新游戏，实在是何乐而不为的合算买卖。FAMICOM MINI首批推出的10款软件取得了相当成功的销量，每款软件平均出货量已经突破8万大关，其中初代《超级马里奥兄弟》更是接连断货。虽然任天堂目前并没有明确表示是否将继续FAMICOM MINI计划，答案显然将是肯定无疑的，今后相当长时间内GBA将凭借软硬件的低价格优势延续其稳步发展道路。

种种迹象分析，未来GBA2将很可能采用NTT研发的利用合成树脂作为媒体的大容量记忆薄膜Info-MICA（Information-Multilayered Imprinted card的略称、MICA的英文含义为云母），约一张邮票大小100层涂膜的Info-MICA可以达到1GB超大容量，Info-MICA与从来的半导体记忆体比较具有超高的记忆密度、数据读取设备小型化和低耗电、低成本并能够大规模制造、防伪技术、媒体再利用可能，从所公布的信息足够判断出Info-MICA无疑是目前为止最适合于未来携带游戏主机的记忆媒体，这对于积极着手开发次世代携带主机的任天堂无疑是一大福音。

结束的开始

许多人都认为索尼将凭借PSP再度重演1996年的历史，彻底取代任天堂在携带游戏主机市场的霸主地位，随着最近一些大手软件商纷纷宣布PSP软件开发计划后，类似的论调更是甚嚣尘上，然而今时今势的云泥之差，将使得历史的诅咒很难再现。

GAMEBOY系列风行至今已经有十五年历史，一亿五千万台的空前装机量使之当之无愧的成为最具知名度的游戏类产品品牌，与当初SFC处于发展末期状态截然不同的是，最新主机GBA SP目前依然处于销售黄金时期，至今还没有任何衰退的迹象，索尼试图短时间内销蚀这个金字招牌谈何容易。GAMEBOY系列也是任天堂游戏软件的独擅场，该社完全独占了有史以来全球最畅销十大携带类游戏的排行榜，其市场号召力可谓空前绝后。更为至关重要的是目前任天堂手中还牢牢掌握着定海神针——“《口袋妖怪》系列”，该系列绝对是近十年来最成功的游戏系列品牌，在全球市场拥有千万级别的票房，近期复刻初代作品的《口袋妖怪 火红·叶绿》上市后即轻松突破150万份再度证明其人气不灭，短时间内在携带主机领域不可能出现与之匹敌的必杀软件，即使在家用主机平台所向披靡的《FF》和《DQ》等超大作也无法直撄其锋，任天堂将凭借其强大的本社软件阵容继续在携带主机市场纵横披靡。任天堂是一个行事非常出人意表的游戏厂商，其诸如大炒冷饭等行为往往令人感到莫



明的反感，然而事实的结果又时常让人感到其行为的合理性，数度复刻的初代《超级马里奥兄弟》居然在 GBA 平台红红火火卖出了全球 500 万份的成绩，原封不动照搬的“FAMICOM MINI系列”屡次断货，也难怪令一些软件厂商既羡且妒。任天堂偶而的神来之笔亦彰显其矫然不群，《MADE IN WARIO》被日本和欧美游戏评论家赞誉为近年来最杰出的携带用游戏，该游戏的成功之处并非在于销量，而是充分证明任天堂对携带类游戏制作精髓的理解完全凌驾于其他厂商，其产品势将继续获得消费者认同。

由于索尼 PSP 主机意图实现跳跃式的革命，因此所面对的技术壁障将远远大于其竞争对手，目前该主机的硬件规格仍然没有最终确定，从日本传来的消息称因为价格和技术的双重因素导致 PSP 的最终硬件规格将进行下方修正。昂贵的价格将是 PSP 主机与任天堂产品直接交锋时的最大障碍，近期许多游戏开发厂商对PSP的8MB内存表示不满，强烈希望能够提升内存容量，如此一来对成本预算又将造成巨大压力。有鉴于 GBA 发售初期的泥沙俱下，索尼曾明确表示不希望第三方利用 PSP 平台翻炒冷饭，但是考虑到该主机的软件开发成本将大大超过 GBA，利益的考量将无法阻止部分开发厂商的急功近利，因此在发售初期原创大作的数量可能屈指可数。曾经有人质疑 PSP 能否在 2004 年内顺利发售，索尼在 2 月中果然宣布欧美地区的发售时间将押后至 2005 年内，而日本地区的发售日期维持不变，SCE美国分社社长平井一夫宣称延期是为了更合理安排销售档期，但几乎没有什么人愿意相信这样的外交辞令，欧美地区年末商战的销售额往往占全年的极大比重，任天堂 NGC 主机去年在北美地区最后两个月的销售台数甚至相当于前十个月的总和，索尼甘愿错失如此良机定有诸多难言苦衷，有分析家宣称PSP 宣布日本地区延期发售也将是确定无疑的事情，索尼至今秘而不宣纯粹为保护股价免受强烈冲击。不幸之中万幸的是，其对手 NDS 延期发售的可能性也同样高，任天堂于去年12月宣布NDS开发完成，世嘉、NAMCO 等厂商直到今年 1 月间才获得开发工具包，短短数月间拿出高完成度的游戏几乎是天方夜谭，该主机首发软件数量可能相当少且以本厂作品为主导，如果 NDS 最终宣布延期发售，其症结完全在于软件的数量和完成度。5月的美国E3大会两款全新主机将同时登场亮相，这是检证软硬件品质和完成度的大好时机，其中任何一款主机能如果够顺利投入年末商战黄金期，将在以后的商业竞争中占据主动。

索尼和任天堂在携带主机市场的对垒在短时期内很难出现一边倒的情况，客观分析局势任天堂



将继续维持其领导者的地位，但其无法阻止索尼进入分一杯羹，长年平静携的带主机市场因为良性竞争而被彻底激活，未来其市场规模将可能因此成倍增长，两家大手企业都将尝到丰收的喜悦。

索尼和任天堂未来都将面临着一个必须解决的严峻课题。近年来携带主机软件销量一直低迷不振，GBA 至今在日本本土仅有两款软件突破百万大关，远远无法和初代 GB 时的情况相比，这种状况甚至已经严重影响到任天堂的收益和第三方软件商的参与积极性。除了任天堂软件品质监督制度松懈的表象外，来自其他娱乐方式的冲击更是关键原因，根据日本游戏从业者协会（CESA）2004 年度最新调查报告显示，目前青少年在家中游玩游戏主机（含携带机）的比率为 79.4%，比 2000 年度的 84% 再度大幅度降低，而上网和使用携带电话的比率却分别上升了 200% 和 300%，这个报告客观显示了游戏产业的困境。随着技术的不断进步，手机的游戏功能日益强劲，最新型号的手机甚至可以表现超过PS的三维画面。电信运营商的半开放平台策略也令游戏开发商们趋之若鹜，过去六大厂商之一的 TAITO 甚至已经把开发手机游戏作为主营业务。NTT DoCoMo 于日前发布了最新的 3G FOMA 手机 N900i，目前对应 FOMA 平台的软件阵容可谓空前豪华，囊括了《DQ》、《FF》、《鬼武者》等几乎所有耳熟能详的大作品牌，据称NTT 正以相互业务提携的形式竭力游说任天堂加盟其阵营，如果此举成为现实的话，FOMA将是真正实现了“所有游戏在这里集结”的硬件平台，这对于索尼和任天堂都不啻为重大讽刺，为了继续维持携带主机市场的成长，索尼和任天堂分别开列出了不同的药方，索尼的策略是以尖端技术制胜，提供软件厂商超高性能的硬件平台以满足开发需求，任天堂则剑走偏锋，希望通过完全异质的商品确立独自的发展路线，他们的选择是否正确还需要通过时间来检验。

寡头独占并不符合现代工业发展的客观规律，合理的竞争是促进社会发展的动力源，我们确信通过任天堂和索尼等著名厂商的共同努力后，携带主机市场将在整个游戏产业中占据更为重要地位。

文：纱迦

十款游戏十样情

记FAMICOM MINI第一弹

2004年的2月14日，也就是情人节这一天，任天堂正式发售了GBA SP。那独特的外形外加体贴的前光设计，使得GBA SP一下子风靡世界。一年很快就这样过去了，大家自然会关心2004年2月14日任天堂会有什么样的举动。任天堂的答案是——FAMICOM MINI。

FAMICOM MINI其实就是10款经典FC游戏的GBA复刻版。这番在GBA上重新登场，其实只是游戏加FC模拟器，可谓超级省事。不过每款游戏仅售2000日元，可谓超值。而这10款复刻的游戏，游戏素质是无庸置疑的。据统计，这10款游戏至今在全世界的总销量加起来超过了5000万套，可谓相当惊人！

这10款游戏自然也是国内老玩家熟悉得不能再熟悉的作品了。因此在这个专辑里不会对游戏的具体玩法做太多的介绍，而将重点介绍这款游戏的来龙去脉和一些鲜为人知的小秘密。请各位捧场！

FAMICOM COLOR限定版GBA SP登场！

除了这10款FAMICOM MINI游戏外，任天堂还特意为死忠们准备了红白机颜色的限定版GBA SP，每套售价12500日元。这款GBA SP以红色和白色为主，而外包装则是以红白机上最负盛名的游戏《超级马里奥兄弟》为主题，其收藏价值之大不言而喻。



超珍贵的FAMICOM MINI收藏盒



在日本，只要购买了全部10款FAMICOM MINI游戏，在任天堂俱乐部的官方网站(http://www.nintendo.co.jp/club/f_mini/index.html)输入游戏的序列号，就可以获得极具收藏价值的FAMICOM MINI收藏盒。这个收藏盒中放有全部10款FAMICOM MINI游戏，还有一块FC20周年的纪念金牌，做工极为考究。FAMICOM MINI收藏盒将在今年4月下旬至5月上旬陆续送出。



スーパーマリオブラザーズ®
SUPER MARIOBROS®

史上最成功的游戏！

超级马里奥兄弟●任天堂●ACT●1985年9月13日●4980日元

对于这款游戏，我想已经用不着再作介绍了，本作在日本681万套、全世界4024万套的销量对于绝大部分游戏来说就是一个天文数字。凭借《超级马里奥兄弟》的出色表现，红白机横扫了全世界，宫本茂成为了游戏之神，任天堂帝国从此诞生了！

在这款游戏中，包含了现在几乎所有游戏类型的原始要素，确立了角色、目的、流程、操作、隐藏要素、BOSS、杂兵等游戏中不可缺少的要素，游戏制作人宫本茂的才能在这款游戏中发挥得淋漓尽致。直到今天，依然有无数玩家不时地回顾这款经典之作。2004年2月，《超级马里奥兄弟》快速破关的世界记录再度被改写，一位美国玩家把通关时间缩短到了5分17秒。

借助道具，马里奥共有3种形态的变身。每种形态的能力各异，一般说来火焰马里奥最强，不过小马里奥也有自己的过人之处。在今天看来这也是很经典的设定。

小马里奥

灵活性最高，可以进入一些大马里奥无法进入的场地。缺点是无法顶碎砖头，而且只要一受伤就会立刻损失一条命。



大马里奥



灵活性有所下降，不过可以顶碎砖头，受伤后会变小，而不是直接送命。缺点是必须利用冲刺中蹲下的技巧才能进入过矮的地方。

火焰马里奥

可以按B键投掷火球攻击敌人，此外具有大马里奥的一切特点。不过受伤的话就立刻变为小马里奥，而不是变为大马里奥。



在游戏中登场的道具有5种，这在当时的游戏中是一个相当惊人的数字，而且这些道具和过关是息息相关的。单从道具设定来看，《超级马里奥兄弟》已经可以成为无数游戏的始祖了。

超级蘑菇

能够让马里奥长大的蘑菇。





火之花

能够让大马里奥投出火球的花。

1UP 蘑菇

可以增加一条生命的蘑菇。



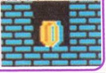


星星

12秒内无敌的幸运星，无敌时的BGM很好听。

金币

每获得100枚就可以增加一条生命。



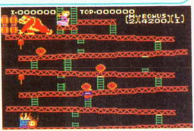
个人感悟

在动笔介绍之前总觉得游戏的玩法非常简单，但提起笔来才发现游戏的内容绝对可以用“博大精深”来形容。因此我就不浪费笔墨来描述这款无人不知、无人不晓的游戏的具体玩法了。



ドンキーコング
DONKEY KONG
马里奥的处女作！

大金刚●任天堂●ACT●1983年7月15日●4500日元



《大金刚》是游戏之神宫本茂的第1部作品。本作最早还是街机版，但街机版《大金刚》于1980年在日本上市时反应极为平淡。次年在美国市场上推出时却大获成功，首批5000块基板销售一空。而因为口耳相传的效果，导致日本市场上的销量也节节攀升，最后达到了8万块基板的惊人成绩。

《大金刚》既是任天堂第一个系列化的作品，也是马里奥登场的第一部作品。在最早的街机版《大金刚》中主人公并不是马里奥，他的本名为Mr.Videogame。当年当5000块《大金刚》基板运往美国后荒川实率领一大帮工人在仓库中紧张地安装基板，这时他们的房东马里奥前来追讨房租。马里奥的样子和Mr.Videogame非常相似，令在场的人捧腹大笑。于是马里奥的称呼很快便在任天堂内部流行起来。后来在续作《大金刚Jr.》中马里奥作为反派正式登场，这也是惟一一部马里奥作为反派登场的游戏。

严格来说，FC版《大金刚》并不是一个很好的作品。虽然游戏的关卡经过了重新设计，但关卡只有3个。不过以当时的眼光来看游戏的可玩性依然很高，游戏最终88万套的日本国内销量便是最好的证据。

小秘密



当“马里奥”爬上楼梯之前，会有一只脚悬空，这个造型据说是参考当年红极一时的电影《刑事物语》中武田铁矢使用螳螂拳时的造型。在80年代初期，中日文化交流处于高峰期，这部电影曾被引进至中国，便是大大有名的《片山刑警》。说句题外话，当时有大量优秀的日本电影被引入中国，如今说来都和游戏沾点边呢！像《人证》（主演松田优作，《鬼武者2》的男主角原型）、《莆田进行曲》（导演深作欣二，《钟楼3》的导演），不清楚的话就去问问自己的父母吧！

游戏玩法



马里奥的游戏目的是要救出自己的女友，这和当年的美国大片《金刚》非常相似。为此任天堂还一度遭到过指控，但被任天堂美国御用大律师摆平了。游戏的玩法非常简单：一边躲开大金刚扔下的桶，一边向上层挺进。要想过关的话，就得活用楼梯，爬在楼梯上时可以很好地躲开桶。作为FC首发的作品，又是人气街机作品的移植作，在当时大受欢迎是可以理解的。

个人感悟

由于国内接触到FC的时间比较晚，而本作正好又是FC首发的作品，因此第一次玩的时候觉得这个游戏实在不咋的。如果能够早几年玩到，定会惊为天人。



アイスクライマー ICE CLIMBER

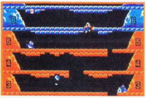
开创选关设定之先河！

雪人兄弟●任天堂● ACT ● 1985年1月30日● 4500日元

早期的FC游戏基本上都有双打设定，不过今天看来这种所谓的双打设定和我们现在对双打的理解有天壤之别。当时所谓的双打游戏，基本上是1P先玩，过一关或损失一条生命后就换为2P上，2P结束又换为1P。而《雪人兄弟》是为数不多的几个可以真正做到双打的游戏，由两名玩家控制的两名游戏角色可以同场竞技，这才是真正意义上的双打。

明白《雪人兄弟》双打设定的意义后，再看看它当年100万套的日本国内销量，就觉得可以理解了。毕竟这样双打的游戏在当时确实不多。不过《雪人兄弟》双打的最大乐趣似乎并不是两人协力过关，而是两人相互陷害。玩家可以用B键将同伴敲晕，另外击碎同伴的落脚石也是陷害他人的不二法门。不过要小心上层的同伴不断往上跳，如果高度相差太多的话会被活活拖死的（FC有很多游戏都借鉴了这一设定）。

游戏玩法



A、B两键在游戏中均有很重要的作用。B键为用雪铲攻击，可以将敌人打晕；A键为跳跃，跳跃时对上方有判定，可以攻击到空中的飞鸟，还可以破坏上层的冰块，是用来开路的重要手段。敌人方面主要是企鹅，当玩家破坏了冰层后企鹅会好心地拖出冰块来进行修补。由于是在冰面上作战，因此地面异常滑，给跳跃带来了极大的不便。上到顶层后搭乘飞鸟就算过关。

小秘密



如果玩家在某一层耽误时间太久、迟迟不肯向上走的话，戴着墨镜的大白熊就会出现。大白熊会强制画面往上提升一层，如果此时玩家呆在最下层的话，就会立刻KO。



本作的一大特色在于一出来就可以选关。当时还没有电池记忆、密码记忆这些保存进度的方式，如果关机的话下次又得从第一关开始，会浪费玩家大量的时间。为此游戏加入了选关的设定，这也算是游戏史上开天辟地的第一回了。

比较可惜的是这个游戏虽然销量不错，但在此后的16年内却一直没有推出过任何续作。这对于高产的任天堂来说是非常罕见的。直到16年后，NGC版《任天堂明星大乱斗DX》中才收录了游戏的两位主人公波波和那那。我们终于可以再一次领略到他俩的风采了。

个人感悟

不用多说了，当年自己有一盒90合1的卡，里面全是24K～48K的小游戏，其中玩得最多的就是它了。个人认为这才是FTG的真正雏形！当时还以为"ICECLIMBER"就是"爱斯基摩人"的意思……



エキサイトバイク®
EXCITE BIKE®

令人惊异的编辑机能！

EXCITE 电单车●任天堂●RAC●1984 年 11 月 30 日●5500 日元

RAC 是一个很容易让人忽视的游戏类型，事实上 RAC 的历史相当长，这款《EXCITE 电单车》早于 1984 年就已发售，但还不是最早的 RAC 游戏，RAC 之长寿可见一斑。

对于早期的游戏界来说，街机上的 RAC 明显要强于家用机上的 RAC，这当然是由于硬件的差异了。不过图像并不是万能的，套用一个今天俗得不能再俗的词：游戏性最高。虽然硬件上的差异无法弥补，但可以用游戏性来弥补，而这款《EXCITE 电单车》就是一个很好的例子。

需要说明的是国内对于《EXCITE 电单车》的名字翻译比较混乱，可能您光看《EXCITE 电单车》这个名字一时还想不起来，不过想必老玩家一看游戏画面就会想起来了。

游戏玩法

本作的关键在于利用斜坡进行加速，如果速度够高的话，利用斜坡可以飞出相当长一段距离，这便是取胜的关键所在。不过在空中时一定要注意用方向键来调整车身角度，不然落地时就会人仰车翻。



加速是利用 B 键来完成，不过如果持续按住 B 键的话，很容易造成发动机过热而熄火，这样就欲速而不达了。因此连打 B 键的方法就诞生了。据考证，这是游戏史上第一次出现连打有利的设定。

经典技巧

用后轮胎去擦对手的前轮胎，就会导致对手车毁人亡的设定，这可是相当经典的设定啊。当时为此简直乐此不疲。看到对手摔得人仰马翻的样子，真是有一种说不出的痛快。曾经有一段时间以为现实生活中就是这样的……



游戏最令人惊异的地方在于加入了编辑模式。在编辑模式中玩家可以自由编辑一条赛道，编辑完毕后还可以在自己编辑的赛道上进行比赛。编辑模式其实就是一个简单的 DEBUG 模式，只不过想到把它独立出来做出一大卖点确实是自本作之后才开始有的，大家不妨静下心来数数自己玩过的游戏中有多少有类似模式的。这种闻所未闻的方式令玩家欣喜若狂，游戏最后取得了日本国内 157 万套的惊人成绩，算是 RAC 史上第一款过百万的大作。



个人感悟

不知为什么，之前总把这款游戏当成了 KONAMI 的作品。做这个特辑才发现自己错了，而且错了这么长的时间。（个人从 1990 年起就开始关注游戏和游戏公司的关系。）汗颜啊！



THE HYRULE FANTASY ゼルダの伝説® 1

THE LEGEND OF ZELDA的原点！

塞尔达传说●任天堂●A·RPG●1994年2月19日●4900日元



如果是这个世界上还有一个能够与《马里奥》相媲美的游戏，那么这个游戏一定是《塞尔达传说》。《塞尔达传说》的第一作是宫本茂的又一部传世经典，这部作品标志着宫本茂的游戏理念进行了又一次升华。

"《塞尔达传说》系列"是任天堂的看家之作，从一代起它就已经奠定了自己A·RPG王者的地位。那激动人心的主旋律伴随着少年林克的冒险旅程，响彻至今。直到今天，A·RPG的地位依然不能和RPG、ACT相提并论，但正是由于A·RPG阵营中还有《塞尔达传说》这个庞然大物，才使得其地位历经多年依然不变。

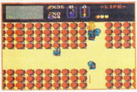


《塞尔达传说》是任天堂的首部A·RPG游戏，同时也是世界上第一款真正自带记忆功能的游戏。最早的《塞尔达传说》是任天堂磁碟机上的作品。由于任天堂磁碟机并不像FC那样流行，因此使得很多玩家都没能领略到它的真正风采。为此任天堂特地于1994年在FC上推出了它的FC版。

制作《塞尔达传说》的初衷是为了普及其磁碟机周边，当时宫本茂的任务是要制作出一款剧情和动作性兼备的游戏，而宫本茂也的确出色地完成了任务。游戏的精髓在于探索，游戏中有9大迷宫等待着玩家去探索，而根据发现迷宫的不同顺序，剧情也会发生不同。FC版通关一次后还会出现"里塞尔达传说"模式。《塞尔达传说》发售后迅速达到了160万套的销量，也就是说任天堂磁碟机的玩家几乎人手一份。由于游戏中探索要素实在太过丰富，当时各大游戏杂志也纷纷开辟专栏进行解答，这也是此类栏目的起源。("问题小卖部"？)

游戏玩法





以今天的眼光来看，本作的玩法非常简单。不过如此简陋的画面，却已经蕴含了现在A·RPG的全部要素。像探索宝物、攻略迷宫、遇敌战斗等等这些A·RPG中必不可少的元素，都是《塞尔达传说》提出来的。而用剑攻击、获得心之碎片这些设定，则是历代《塞尔达传说》的主旨所在。此番推出GBA版，当年错过这款名作的玩家可不要放过啊！

个人感悟

没玩过《塞尔达传说》是FC生涯的一大遗憾，任天堂磁碟机在国内几乎不可见，而1994年时早已不是FC的天下了……想必有很多玩家都和我一样有这个遗憾吧！



ボンバーマン BOMBER MAN

率先提出爽快感概念的游戏！

炸弹人● HUDSON ● ACT ● 1985 年 12 月 19 日● 4900 日元

HUDSON 加入 FC 软件开发阵营时正处于濒临倒闭的边缘。当1984年HUDSON的《挖金子》推出后，竟然狂卖100万套，令 HUDSON 起死回生。据玩家反应，《挖金子》中的敌人造型非常可爱，于是HUDSON就决定让他担当下一部游戏的主人公。这款游戏就是《炸弹人》。

《炸弹人》最早只是PC－6001上的游戏，名为《爆弹男》，FC 版比起PC－6001 版来变化很大。游戏的玩法非常简单，就是用炸弹炸死敌人。不过炸弹从埋下到爆炸有一段时间，而且可以炸死自己，因此难度较高。游戏的特点在于加入了大量的道具，这些道具对于过关的帮助相当大。通过道具，可以获得连放炸弹、炸弹对自己无害、穿墙等特殊能力，其中最有用的一个道具莫过于可以遥控引爆炸弹了。当玩家将能力提升至最高时，可以一口气施放数个炸弹，每个炸弹的威力都贯穿整个屏幕，瞬间便可将全部的敌人炸死。此外还可以守在过关的门前狂轰滥炸，赚取大量的分数。"爽快感"一词就是这样诞生的。

个人感悟

《炸弹人》曾经是国内最常见的FC游戏之一。游戏的难度很大，不过后来推出了大量的修改版，一出来就拥有最强的能力，通关就易如反掌了。



スターソルジャー STAR SOLDIER

彗星撞地球式的对决！

星际战士● NAMCO ● STG ● 1986 年 6 月 13 日● 4900 日元

《星际战士》流行的年代，正是FC 的全盛时期。前作《STAR FORCE》本为 TECMO 的街机作品，后来被HUDSON移植至FC上，大获成功，成为日本第1回夏季全国冠军赛的比赛软件，可谓相当出名。在此背景下推出的《星际战士》更上一层楼，再次引发了爆炸性的人气。

在日本第2回夏季全国冠军赛中，《星际战士》成为了比赛软件。游戏发售后不久，HUDSON 精心策划了一场毛利名人对高桥名人的世纪大对决。毛利名人以集中力著称，而高桥名人的按键速度世界第一。最后这场全日本瞩目的对决以毛利名人局数占优、高桥名人总分占优的皆大欢喜局面圆满结束。此次大赛的赛况后来被拍成电影，轰动一时。

高桥名人和毛利名人都是当年红极一时的风云人物，他们在当时所受的关注是现在的玩家不能想象的。他俩的事迹也激励着日本玩家不断前进，日本玩家中之所以高手层出不穷，与这两位名人是分不开的。

个人感悟

这款游戏在国内并不多见，它的前作《STAR FORCE》（国内曾译为"雷鸟号"）倒是比较常见。以今天的眼光来看，这款游戏依然是 FC 上不可多得的优秀 STG 作品之一。



最早的街机移植成功之作！

铁板阵● NAMCO ● STG ● 1984年11月8日● 4900日元

街机版《铁板阵》是王牌游戏制作人远藤雅伸的名作，人气极高。当NAMCO加入FC软件阵营后，首先想到的便是要将这部作品移植。此前虽然在FC上已经出现了一些街机移植作品，但和街机版相去甚远，完全不能吸引街机玩家。而NAMCO出色地完成了移植任务，在家用机上较高地重现了街机版的画面，而且游戏乐趣被完全地保留了下来。因为《铁板阵》的出色表现，大批街机玩家因此购入了FC，令FC销量大为上涨。游戏最后取得了127万套的日本国内销量，凭借这个成绩NAMCO盖起了属于自己的办公大楼，这就是著名的铁板阵大楼。

《铁板阵》的成功移植也决定了NAMCO日后的制作态度。可以看出，在所有的街机移植作品中，NAMCO的作品是最为用心的，不但做到了不缩水的完全移植，还经常追加众多全新要素，使得家用机版往往比街机版还要好不少。在此再一次感谢《铁板阵》！

个人感悟

最早玩到《铁板阵》的时候，已经是1989年的夏天了，当时对这款简陋之极的游戏完全不屑一顾。后来听说NAMCO竟然因为这款游戏的大卖而起家，实在是吃了一惊。我们今天能玩到众多由NAMCO出品的优秀游戏，都要好好感谢它啊。



扛起卡哇伊大旗的先驱！

猫抓老鼠● NAMCO ● ACT ● 1984年11月14日● 4500日元

又一款NAMCO的街机移植名作。玩家操纵着永不服输的老鼠警官MAPPY，打倒不法猫党NYAMCO一族，并夺回道具。弱不经风的MAPPY警官只要与猫一接触就会立刻GAMEOVER，当受到两头夹击时就没救了。不过玩家可以利用门打击群猫，带有超声波的门打开后更会放出强大的超声波把该层的猫们全部打飞。每一关的过关条件是将所有的道具全部回收，这些道具分布在各层中，玩家要利用橡皮筋的弹性前往各层。不过橡皮筋的弹性有限，如果在上面过多地弹跳，就会导致橡皮筋断裂。

《猫抓老鼠》给人印象最深的当然是超可爱的角色造型和极为优美的音乐了，这也是它吸引了大量女性玩家的重要原因。街机版的海报被称为最具巴洛克风格的游戏海报之一（汗）。从《吃豆人》到《猫抓老鼠》，NAMCO一直都在让游戏更加可爱上下功夫。通过NAMCO的努力，越来越多的女性玩家开始接触FC，成为一股极为重要的“半边天”势力。

个人感悟

对于这款游戏，印象最深的当然是游戏那轻快的音乐了。当年就是用这款游戏骗到了自己的第一个MM，不过也因此被迫玩了一个夏天的这个游戏，真是有得必有失啊！



PAC-MAN®

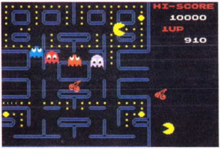


吃豆人●NAMCO●ACT●1984年11月2日●4500日元

在这次的10个FAMICOM MINI游戏中，销量最低的游戏就是《吃豆人》，日本国内销量仅为48万套。看起来似乎有点不可思议，其实不然。一是因为本作在欧美市场的火爆程度要胜于日本，二是因为当它的FC版发售时游戏已经相当老了。

1979年，NAMCO凭借《吃豆人》一举压倒了占据街机龙头老大地位多年的TAITO，成为街机行业的新霸主。这个黄色的小精灵从此以后成为了NAMCO的形象代表。本游戏由NAMCO社长中村雅哉亲自设计，形象设计则是岩谷徹，据说他是在一家比萨店中想出这个创意的。当他拿起比萨饼的一角咬了一口后，突然发现这样的形象十分可爱，于是PAC MAN就这样诞生了。

《吃豆人》的街机在美国上市时，美国社会对视频游戏的抵制之声不断高涨，而《吃豆人》凭借自己清新可爱的风格彻底扭转了人们的成见，更使得大量女性和儿童纷纷进入街机厅。而NAMCO为了扶植这个虚构偶像，在宣传方面大下功夫。早在1982年就已经推出了PAC MAN的动画片，而在1983年这部动画片就推出了续集。1982年，MS.PAC MAN诞生，这个女性版新形象与PAC MAN一样迅速成为了大受欢迎的虚拟偶像。PAC MAN后来甚至还成为了美国《时代》周刊的封面人物。当FC版推出的时候，虽然游戏已经做到了完全移植，不过由于街机版推出时间太久，因此游戏销量平平。



游戏玩法



可以说，在FC上没有比《吃豆人》操作更为简单的游戏了。游戏时有用的按键只有十字键，4个方向分别对应4方向移动。游戏的规则也很简单，吃完所有的豆子就算过关，如果被怪物碰到就算GAME OVER。游戏的小技巧只有两个，一是画面的左右方是相通的，从左方进去后会从右方出来；二是当吃下大豆后可以反噬怪物。但是，SIMPLE IS BEST！

小秘密

你知道《吃豆人》一共有多少关吗？让我告诉你吧，一共是256关。1999年，美国一位玩家完成了一件了不起的壮举：他不但打过了游戏全部的256关，而且是一命不死的NO MISS CLEAR，总游戏时间长达6小时。在此让我们向这位玩家致以十二万分的敬意。

个人感悟

个人玩过最老的街机，就是这款《吃豆人》。打过数关后PAC MAN长大后反噬怪物的场面令人难忘，当时看到这个场面有看动画片的感觉，令人捧腹大笑。



©1985 2004 Nintendo



©1985 2004 Nintendo



©1985 2004 Nintendo



©1983 1984 NAMCO LTD



©HUDSON SOFT and ©MOMO
©2004 Nintendo



©HUDSON SOFT and ©MOMO
©2004 Nintendo

游戏名称	累计销量
超级马里奥兄弟	14 万 456 套
塞尔达传说	7 万 1317 套
雪人兄弟	6 万 307 套
大金刚	5 万 8219 套
炸弹人	4 万 5615 套
铁板阵	4 万 1588 套
吃豆人	3 万 8002 套
EXCITE 电单车	3 万 7304 套
猫抓老鼠	3 万 6573 套
星际战士	2 万 1014 套

上面是截止到 2004 年 3 月 1 日，这 10 款 FAMICOM MINI 游戏的销量。发售不足一个月，这 10 款 FAMICOM MINI 游戏已经取得了相当惊人的销售成绩，这在大作如云的 2 月、3 月简直是个奇迹！看来日本玩家的怀旧情绪真的很浓。

十多年前的老游戏能取得这样的成绩，可谓相当不俗。而对于游戏厂商来说，推出这样的游戏既不费力，又可赚钱，还能满足老玩家的收藏欲，真是相当划算。可以预见的是，在未来的岁月里，FAMICOM MINI的阵容将会越来越大。这不，BANDAI又公布了一款全新的FAMICOM MINI游戏：《机动战士 Z 高达 HOT SCRAMBLE》。这款游戏的 FC 版发售于 1986 年 8 月 28 日，售价 5300 日元，是一款 3D 射击游戏。相比之前的 10 款游戏，这款游戏在国内玩家心目中的知名度要低一些。

不过所谓物极必反，如果这种明为怀旧、实为赚钱的作品大行其道，势必将引起玩家的反感。浸淫业界数十年的各大厂商自然也不会不明白这个简单的道理。像这款《机动战士 Z 高达 HOT SCRAMBLE》就是预约于今年 3 月 18 日发售的 NGC 游戏《机动战士高达 战士们的轨迹》的预约特典。对于 FANS 来说，这绝对是一款有纪念意义的作品。其实早在去年 12 月 NAMCO 就已经率先采用了这个办法，预约NGC 大作《霸天开拓史》的话就会获赠FC经典游戏《多鲁亚加之塔》，果然起到了很好的效果。不过并不是所有的厂商都会照此行事，究竟 FIMICOM MINI 系列未来会向哪个方向发展，让我们拭目以待。



©1985 2004 Nintendo



©1980 1984 NAMCO LTD



©1979 1984 NAMCO LTD



©1985 2004 Nintendo

文：李可文　编：泰坦

泰坦按：这是一篇比较专业的文章，李可文老师（尊称）对近期Nintendo在GBA上复刻FC游戏的做法进行了汇编层次的分析。要读懂这篇文章，最好有一定的计算机知识，对模拟器也有一定的认识，否则走马观花看个大概就可以了，不必较真……

FC MINI游戏分析报告

任天堂最近在GBA推出了一系列10款FC MINI复刻游戏。与以前不同的是，这回竟然是完全和FC版本一模一样的复刻游戏。由于这次的产品性质比较特殊，发售以后国内各游戏和模拟器论坛上出现了不少猜测和疑问。那么，老任究竟是怎样实现“模拟过程”的呢？笔者曾粗略分析了一下。

首先一个问题是，部分FC MINI游戏在模拟器上不能用，共计《Super Mario Bros》、《Ice Climber》、《Pac Man》、《Mappy》、《Donkey Kong》和《Xevious》六个。这个应该算是任天堂的一个反模拟器的小手段。以《Pac Man》为例，关键就在如下代码：

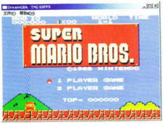
```
$6000264  E51F0010  LDR   R0,=$E3A01000
$6000268  E58E0000  STR   R0,[LR,#0]    ;LR=$600026c
$600026c  E3A01001  MOV   R1,#1
```

这帮人竟然把程序写到VRAM里跑，也真是够能玩的了。随后R1被存到内存中，在后面的程序里，如果测到这个R1为0，那么就将进入一个死循环。一般的模拟器在执行到$6000264的时候，就会改写$600026c，把那条指令变为MOV R1,#0，从而导致GBA死机。事实上GBA用的ARM7TDMI是三级流水线结构，在执行上一条指令的时候下一条指令就已经读入解码了。在真的主机上，当$6000268的指令把MOV R1,#0存到下面的时候，$600026c的指令已经被读入了，这样执行的仍然是MOV R1,#1，到后面也就不会有问题。加入这套流水线的东西倒不是很难，不过对整个CPU核的构架略有影响，性能也会稍有降低。

解决了死机的问题，下一个大多数人关心的问题就是这个东西是不是任天堂官方的模拟器。答案是肯定的。就现在看来，这10个游戏里面内嵌了一个基本的解释型FC模拟器。游戏启动后第一件事情就是把ROM里的模拟器程序按照一个表格拷贝映射到IWRAM中，因为IWRAM的执行速度最快。然后的就是将NES ROM解码到$3000000。这个ROM本身经过了任天堂的修改，去除了一些模拟比较麻烦的东西。当然，修改幅度是很小的，差不多千分之几的样子。随后，是用一种比较土的Run-Length压缩算法压在GBA ROM里的。举个例子，《PacMan》最开始的一串是这样的：

```
FF 43 4F 50 59 20 52 49 47
FE 48 54 20 31 39 38 34 20 04
FF 30 20……
```

解码第一行，这个是按比特走的。如果是FF，一共是8个二进制1，那么就是说，后面8个字节原封不动搬过去。下一行是FE，那么拷贝到20后根据后面的04，会从附近某些位置拷贝一段重复的字节过去，在这里是重复拷贝31 39 38三个。然后又是FF，那么就又是照搬一段。很奇怪为什么他们不用BIOS内建的压缩解压库，看起来这个ROM确实是仅仅被压缩了而已，没有在解压缩过程中动什么手脚。随后，程序像其他解释型模拟器一样，调用一个6502解释核心对FC程序进行逐条解释执行。



以下这一段是6502指令$A5(LDA ZeroPage)的模拟程序（下一页）。

对这套解释核心的评价也就是中等偏下水准。虽然对于程序中的16位内存访问，尤其是$2000/$4000的I/O端口有专门的处理程序，但是处理得很草，如果游戏用到比较复杂的特性就一定会挂掉。程序取指令使用的是直接从内存指针（R5）读，不经过通用的内存读写程序。这样的结果是不能支持带ROM切换的游戏。FC主机的ROM空间只有32KB，为了运行超过32KB的大游戏，这32KB被分为几个Bank，通过选择不同Bank的内容，FC可以访问到超过32KB的游戏卡的全部内容。任天堂目前的做法是将ROM——不管原本分页没分页——全部改成不分页的。取消了分页机制，将程序ROM就

```
$3003330 E4D50001 LDRB    R0,[R5],#$1         ;R5 为 ROM 指针，取 LDA 的操作数——ZeroPage 的地址，而且 R5 加一
$3003334 E7DD3000 LDRB    R3,[SP,R0]          ;SP 为 6502 RAM 指针，得到给定 ZeroPage 地址的数据
$3003338 E20370FF AND     R7,R3,#0xff         ;使用 R3 储存上次的运算结果，并拷贝入作为累加器的 R7。R3 可以将来用
                                              于判定 6502 的 N 和 Z 标志位
$300333C E2944403 ADDS    R4,R4,#0x3000000    ;计算本指令消耗 3 个时钟周期
$3003340 B4D51001 LDRLTB  R1,[R5],#1          ;如果还要继续模拟，取下一条 6502 指令到 R1
$3003344 B79CF101 LDRLT   PC,[R12,R1,LSL #2]  ;R12 存放 6502 模拟核心的跳转表，让程序跳转到 R1 所含的 6502 指令对应
                                              的处理程序。比如 R1=$A5 的话，那么就还是跳到 $3003330
```

全部映射在EXWRAM中，直接访问就是。但是很明显，一般玩家没有工具去做这种不分页的修改，也就是说超过32KB程序ROM的游戏，除非有人下狠手，否则不可能在分页机制上适应任天堂的这套模拟器。而且就算是小游戏，刚才说了，任天堂就一些模拟不便的因素对代码进行了微量修改，这些改不妥，也甭想让别的游戏在这上面跑。谁都知道把不好模拟的地方改掉最省事，但是作为通用模拟器，最重要的就是要能在不修改的前提下搞定那些不好模拟的地方。



至于6502的模拟逻辑，小日本做得很怪异。比较高级的做法是使用ARM7的CPSR标志位直接模拟6502的标志位动作，但是现在他们应用的逻辑是通过保存最近的6502运算结果来计算N，Z两位，而C，V两个标志位则是每次土土得算出来然后存起来。不得不说做这个的是个外行……

图像方面，任天堂采用了比较快的方案。在游戏机图形处理器的设计上，可以说除去N64和NGC，平面处理器都是基于FC的设计理念的。同样，GBA的图像系统也是在FC的基础上大大增强而来。这10个游戏都采用GBA的图像模式0，将FC卡的VROM直接映射到GBA的VRAM中，这样就可以让GBA的图像硬件来做图像的绘制工作。但是这样最大的缺陷就是不能支持大容量VROM的游戏。这样的游戏在进行中要切换图像，比如《魂斗罗》第一关的树叶就是单切换出来的。但是GBA的VRAM是不能这样切换的，如果要模拟《魂斗罗》，就要看它一帧切换几次，然后把这些VROM都放到VRAM里。GBA的VRAM能够做背景的只有64KB，如果FC游戏一帧之内切换使用的VROM超过这个数量，那么就无论如何也不能出现正确的图像，因为临时现从别的地方解压图像数据到GBA的VRAM是根本来不及的。此外，某些游戏卡自己还带了更多的VRAM，就为了能显示比较复杂的画面。这一点使得目前GBA上的FC模拟器没有办法支持一些特定的游戏，《霸王的大陆》就是一个最著名的例子。任天堂连这种VROM切换的机制都没有做进去，不过由于所选的游戏都比较简单，不存在VROM切换的现象，所以表面上看着还不错。至于《塞尔达传说》，游戏本身是128KBROM+VRAM，是用的一段程序负责解码和刷VRAM。除去这一点，任天堂的模拟器似乎还不支持Raster Effect，这是通过在电视显示的每一行都改变屏幕坐标，达到一种画面摇晃的效果。由此看来，如果不升级，让任天堂这套东西支持好点的游戏实在是没有指望。也许这就是为什么任天堂推出这么超级怀旧的游戏的原因，因为新点好点的FC游戏它这套东西都跑不了。





话说到这个份上，相信大家打算用这个"官方模拟器"跑《忍者龙剑传3》之类的幻想已经破灭了吧。也许将来任天堂会对这套东西进行升级，推出些别的怀旧经典。但是如果不大改的话，恐怕我们下一批玩到的也就是《南极企鹅》，《大力水手》，《小坦克之流》。





LIKY注：每个掌机玩家都有一段自己掌机回忆史，就算是同一款游戏不同的人也有一段不同的故事，所以这里要对那些有心参与此栏目而心有顾虑的玩友说，不要因为你想写的游戏别人已经写过就放弃。我们开办这个栏目的目的不是为了谈游戏而谈游戏，而是想通过谈游戏来谈你们当初玩这款游戏时所经历的点点滴滴，让大家能够分享你们当初的喜怒哀乐。希望更多的玩家参与到这个栏目中来，讲述你们自己的故事。

流金岁月

——GB游戏怀旧长廊VOL.4

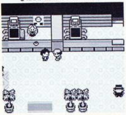
文：雨中行 编：LIKY

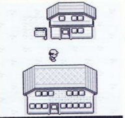
一提起GAMEBOY（以下称GB），只要是游戏的玩家估计都知道，更不要说我们掌机一族了，这里不可能有人不知道吧？轻轻的闭上双眼，让过去的那一幕幕快乐的岁月慢慢地浮上面前。《口袋妖怪》、《DQM》、《KOF96》……一个个多么熟悉的名字啊，正是她们陪伴着我们渡过了这些快乐的岁月。无论到何时，我们都不能忘了她们，哪怕是在我们老去的那一天。现在，就让我来带领大家来重温一次这些乐趣吧，精典永不忘！

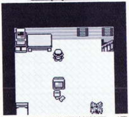
《口袋妖怪 红·绿》

《口袋妖怪 红·绿》	发售日：1996 年	容量：4M
	厂商：NINTENDO	类型：RPG









说起这个游戏，不知道的人估计真的没有了吧，只要有掌机就一定会知道她，就算没玩过听也听过了吧。（笑）正是因为她威名远扬，所以关于她的故事已经满天飞了，在这里我就少说几句了。（笑）说起来，我玩这款游戏的"时差"很大，《金·银》都出了很久，我才开始玩《红·绿》，而且还玩得不伦不类，主要就是当时的交流太少。不过还好，我对好游戏的嗅觉还是很灵敏的，怎么能放过精典呢？于是《金·银》没多久也就进了我的家门了。玩《金·银》可以说是比《红·绿》时强多了，毕竟多了一个朋友在和我一起研究，差别就是他是用GBA，而我在用GBC。（汗）对了，这里关于《口袋妖怪》还有一个小插曲，下文会提到，这就不说了。《口袋妖怪》就随便说说了，还请大家谅解。对了，《红·绿》已经强化移植到GBA上了，大家一定要去玩啊！

勇者斗恶龙怪兽篇

发售日：1998 年	容量：16M
厂商：ENIX	类型：RPG





本人真正意义上玩的第一个GB游戏啊（要看清楚那几个词），是随我的GBC同机购入的啊。（乐）购机时的情形我还是记得一清二楚的喔，当时BOSS问我要不要同机买几张盘玩玩，我当然回答要啦，要不然我买机干嘛？做摆设？其实在买机之前我早就想好要买什么卡了，在我收集了该游戏的一切情况之后我就决定了她一定是同机共入的。（笑）于是我就很专业地告诉他，给我拿张《DQM》吧。我满以为他会很快地将卡拿给我，然后我好早点回家感受感受。谁知结果大失所望，他很认真地问了一句："那是什么游戏？"我绝倒！JS啊JS，我说你在坑人的同时就不能也学学这方面的常识吗？连大名鼎鼎的《DQM》都不知道，要是我当时买的是砖头机，我一定拿它作板砖砸他……

热斗格斗之王 96

发售日：1997 年	容量：4M
厂商：TAKARA	类型：FTG

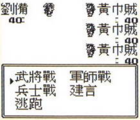


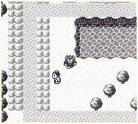


其实买这张卡有一部分是"斗气"行为，因为本来我就玩不好格斗游戏（都是被人作试练的），再加上我爱机如命，怎么会允许格斗游戏这种狂损机的东西出现在我的机上呢？但一切都在一件事后发生了转变。我的一个同学带着一台GBC去学校"现"。当下课时，我觉得有点无聊，忽然发现他有GBC，机上插着《KOF96》。看他玩了一下，觉得还挺有意思的，就想让他也借我玩一两局。但他不肯，不过不肯也就算了，但他又说了一句让我狂气的话（省去这句话，其实是我忘了他说了什么了）。我一气之下回家之后就立马买了《KOF97》（《KOF96》卖完了，不过后来才知道这就是《KOF96》，JS的杰作）。玩着感觉很不错，发现在掌机上我对格斗还是有一点天份的嘛，比街机强多了，第一次在《KOF》中成功地用出八神的三段葵花，感觉真好。后来才知道原来GB上只用输入一次就可以用三段的了（汗，白高兴了）。接着听说《KOF95》更好玩，我也购入了一张，结果有一种被骗的感觉，和《KOF96》比起来差远了嘛。现在想想，还是《KOF96》好啊。

吞食天地

发售日：1994 年	容量：4M
厂商：CAPCOM	类型：RPG



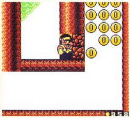
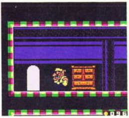


和这款游戏还真的是有一大串的故事啊，想想当时我好不容易从朋友那里借了一张FC的《吞食天地》，非常兴奋地插到机子上，结果却不能玩。更可怕的事还在后面，因为同样历史在我身上发生了三次……在游戏店看到了GB的这张卡，被朋友硬逼着买了下来。（汗）想想买了也成，怎么

说也能圆我一个“《吞食》梦”。(汗) 但偏偏老天成心和我作对，在我游戏几次之后突然发现这张中文版的《吞食天地》居然会掉记录！我几天的辛苦全都“玩完”。楞了一阵以后，我麻利地拿起机子重新征战中原大陆，谁知这卡掉记忆竟掉上瘾了，一天不掉她就不爽！她是爽了但我不爽啊？一气之下我动用游戏的BUG将游戏一气通关，耗时三小时，怎么说也算是圆了一个“《吞食》梦”吧。(再汗一个) 最后再说一句：据说中文版的《吞食天地》全都有记录问题。(我再汗！)

瓦里奥世界 2

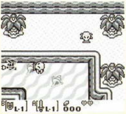
发售日：1998 年	容量：16M
厂商：NINTENDO	类型：ACT

马里奥的反面角色，也是该游戏第一次让我知道原来动作游戏可以这样玩。(不死身的瓦里奥啊，动作菜鸟的福音啊) 只是可惜我所在的穷地方根本没有这张游戏卖，害得我只有看着攻略流口水的份。不过老天不负有心人，还真是让我找到《瓦里奥2》这张卡。不过当时地经验太少，看到是《瓦里奥》的封面，我没多想就买了下来，花了我三十元啊，还好是过年。回去后，仔细一玩，怎么看怎么地不对劲，怎么和攻略对不上啊！(攻略是《瓦里奥2》的，而卡是《六枚金币》) 而且怎么还是黑白的？攻略上明明说是彩色的嘛，不会是我的机子出问题了吧。不过怀疑归怀疑，玩还是照样玩了下去，只是当我知道真相之后有点心里不平衡罢了，我的三十元啊。后来到了福州，才真真购入了我想要的《瓦里奥 2》，这时攻略才真的派上了用场，以前都是用来压箱底的啊。(汗) 个人认为，《2》比《3》要好玩多了，3 过于繁琐，不适合我，而《2》才是真正的精品啊，游戏的好这我就不多说了，玩过的人自己都会知道的，没玩过的也就去感受一下吧。虽说它是GB上的但也不比GBA上的部分游戏差。GBA 上还有两作《瓦里奥》，这我就不多说啦，看到《瓦里奥》就要笑，这是真理。

塞尔达传说 梦见岛

发售日：1993 年	容量：4M
厂商：NINTENDO	类型：RPG

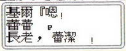

早就听说了《塞尔达》的大名，但一直都没有机会体验，直到有了自己的GB才有有了这个机会，这款游戏就是我玩的第一作《塞尔达传说》。因为是第一次玩嘛，像《塞尔达》这样高难度的游戏也真是把我给急得团团转了，不过还好我天生聪慧，游戏还算是朝着一个良好的方向进行着。但一切都在一个谜题前破碎了：第二个迷宫一个地方的宝箱我就是死活都打不出来。(汗，这么快就卡住了) 一切我认为可能的方法都试过了，但最后我还是选择了放弃。(我找攻略去了) 攻略放到了面前，原来，这个地方的敌人是要按顺序消灭宝箱才会出现的！(我汗！) 由此留下了一个严重的后遗症。有攻略后人就懒散了，整个游戏我就照着攻略玩下来，结果还是被卡了几次，但还好都被我解决了。可是最后的通关我却没能看到，因为该卡带一将最终BOSS干掉就死机。(我再汗！)

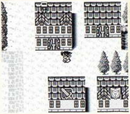
太空战士 4

发售日：不明	容量：不明
厂商：SQUARE	类型：RPG





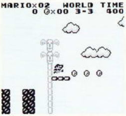




什么！GB 上有《太空战士》？让我来采访一下史克威尔吧！十分钟之后……兄弟姐妹们，让我来告诉大家一个悲痛的消息吧，GB 上没有《太空战士》。那么这个游戏是什么呢，还是让我来揭幕答案吧：《沙加 3 魔界塔士》。不过说实话，买这张卡的时候我真的是被骗得很“死”啊，兴冲冲地买回游戏开机感受《太空战士》。而且还被骗得一愣一愣的，说到底都是一个公司的作品，怎么说都有点相似的地方，要不怎么会被骗得那么“真”呢。不过话说回来，这款游戏还是很不错的，听说还是 GB 上少有的几个突破百万销量的 RPG 游戏之一哦。就是大家在玩的时候不要把她当成《太空战士》就好了，当成一般的 RPG 还是有很多可圈可点的，比如变身啦，时空转换啦，魔法科学相结合啦，都是很有创意的。最后要说一下，在最后的迷宫的出路可是我自己发现的哦，和我一起玩的几个朋友都没找到，成就感满点。

超级马里奥大陆

发售日：1989 年	容量：512K
厂商：NINTENDO	类型：ACT





只要是任氏的主机就会有马里奥捧场，这话一点都不假。之前就有一位仁兄说过这个游戏了，他居然说这款游戏难？我敢保证他一定没有玩过《马里奥 A3》，要是玩过他就会发现玩这款游戏是多么幸福。由于该作是随 GB 同时发售，因此游戏在画面的表现上不怎么样，但动作的爽快感还是很到位的，马里奥的一招一式全都有哦，而且还有水下和空中的关卡出现，感觉还特不一样呢。上面也说过了，该作的难度一般，大家都可以轻松地上手，我的最好成绩就是一命通关了，通关时还有近三十头的命呢，那时的感觉也特别的好，只是我一直梦想的无伤害通关无法达成，气愤啊。对了，有一件事忘说了，该作中的敌人好像都不是库巴军团的人了，而且最后马里奥救出的公主怎么看怎么不像碧奇，难道马里奥有“婚外情”？（笑）

生化危机

发售日：2001 年	容量：16M
厂商：CAPCOM/M4 Limited	类型：AVG





哈哈哈！大名鼎鼎的《生化》也在 GB 上出现了啊，GB 真是一个集大成的主机啊。大家可别以为这款游戏是“国产”的喔，她可是有卡普空的授权的啊。怎么样，“生化饭们”心动了吗？我为了找到这款游戏可是费了不少的工夫啊，但最后还是到手了。最初我是放在 GBA 上玩的，但画面

实在是太暗了，几乎看不清人影，不过我还是硬玩了下去。主角是巴瑞，故事是在船上进行的，如果要让我说这款游戏的难度的话，比PS的《生化》1代还难啊，什么乱七八糟的战斗方式嘛，几个丧尸站在面前，我一紧张，就别说瞄准了，开枪都成问题了，作为“生化”高手的我第一次这么狼狈啊。另外，游戏中的弹药实在是太少了，根本不够用，大多时间我都是用刀挺过来的。（想起了玩1代时的情景啊）更为可恶是有的重要道具还在丧尸身上，不打丧尸还不成！唉，总之一句话，这是我所玩过的最难的《生化危机》，也是惟一一款玩过却没通关的《生化危机》，还请高手赐教。现在想想，这款游戏也是挺恐怖的，半夜玩时也有吓得我不敢上WC的事件发生……

口袋怪兽翡翠版

发售日：2001 年	容量：16M
厂商：Smilebit	类型：RPG



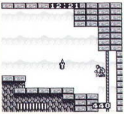


上面在说《口袋妖怪》的时候说到了一个小插曲，现在就要说这个小插曲了。我先问一下，这款游戏大家都见过了吧！玩过没？知道原名吗？好吧，还是由我来说她的原名吧：《携带电兽 力量版·速度版》。又是一个JS的杰作，不知和我一样被骗的玩家有多少啊。唉，想想当时冲着对《口袋妖怪》的热情而不慎买下了这张卡。玩的第一个感觉，画面不错，颜色也那么艳丽，这点比《口袋妖怪》好多了。但玩下去就有点不对了，怎么没有了精灵球？怎么妖怪是战斗完随机跟随的？我当时只是简单地把这些归为是《口袋妖怪》的改进之处，也没多在意。不过玩到后面找不到《口袋妖怪》的那种感觉，这才让我起了疑心。查了资料后才真相大白，我就说怎么不对劲嘛！游戏立刻就从我的机子上消失了，借给我朋友玩了。后来听说他玩得还挺投入的，还好，没白买。最后说一下，这款游戏中电兽的进化还真是很丰富，《口袋妖怪》也可以学习学习。

恶魔城传说

发售日：1989 年	容量：512K
厂商：KONAMI	类型：ACT





我相信很多人喜欢上《恶魔城》都是从《月下》开始的吧，本人也是这样。爱屋及乌，喜欢一个游戏就要了解她的全部，于是GB上的两作《恶魔城》（我只找到两作）插到了我的机上。说说感觉吧，《2》还能接受，系列游戏中的很多系统都能在这里找到影子，可以说是《恶魔城》步向成熟的一作吧。（不知这样说对不对）主角是西蒙吧，拿着根鞭子，在恶魔城中闲转，不过难度大了点，我水平有限，通关不能。（汗）最后的一个BOSS我就是打不过他，好像难度高在那个年代就是《恶魔城》的特点之一了，还好现在学乖了。（想想《洛克人》怎么还死不悔改呢？）不过2代还好，怎么说我都还能撑到最后一关。1代嘛，我是连第一关的BOSS都没看到，（狂汗）真得不知该怎么说……太难了，动作慢，跳得低，又没副武器，简直就是噩梦嘛！对了，还不能接关，也就是要一次性通关的那种，2代还能密码接关呢。唉，最难的动作游戏真是非《恶魔城》莫属啊。还有一个就是《洛克人》了。（旁语：还有《魔界村》呢。《魔界村》？没玩过！）

差不多到说停的时候了吧，还真有点舍不得呢。不过版面有限，就先说到这，有机会我们下期再见，希望这篇文章能勾起你的无限怀念。最后，各位有空的时候还请多多到我的小站上转转：“www.capcomcn.net”。谢谢！

2004年春季GBA烧录卡大盘点

文：binbin30　　编：LIKY



经过了一个欢乐祥和的春节后，春季就来临了。春季给人感觉一切都是新鲜的。作为GBA、SP良伴的烧录卡在这个春季也有许多新鲜东西出来了。就让我们来检阅一下众多的烧录卡又拿出了什么拿手本领吸引各位玩家的注意吧。

春天的新贵—EWIN烧录卡

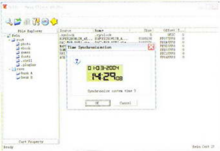
首先介绍一个刚出生的新贵烧录卡，这个EWIN烧录卡的推出网站及其包装都作了很详细的策划工作。卡带的外壳质感非常不错，而且塑料颗粒的选用成色都比较好。该产品给人的第一印象就是非常注重产品品质，让人一看就有想拥有的冲动。



▲EWIN红色的版本——漂亮、耀眼。

这个EWIN烧录卡的开发小组以产品的品质为追求的第一目标，所以其中使用的零件还有PCB都是名牌大厂的产品。PCB使用4层板设计，杜绝信号干扰的问题；闪存使用的是富士通的全新闪存，给玩家最根本的品质保证；存档电池是三洋的2020高容量锂电池；时钟功能也是支持的。

硬件品质是保证了，那软件方面呢？这个大家也是不用怀疑的，因为EWIN烧录卡是首创SRAM存档区域压缩功能的，就是可以把许多游戏的存档压缩很小来存放。很多人认为存档压缩没有必要，其实这个功能是非常有必要的，因为烧录卡合卡游戏的出现，存档经常会出现存档不够的现象。所以有更多的存档空间是非常有利的，而且许多使用S/L玩法的玩家也会对这个功能兴奋不已。烧录软件集成了Pogo Shell这个GBA用的OS，会有许多的人性化的软件给玩家自己应用。采用最小分区32K的方式实现随意删除添加ROM。对于存档的支持模式上也是达到了一个很高的高度，可以正常运行经过OfflineList0.7f GBAROM管理软件认证的《口袋妖怪 火红·绿叶》。对于像《模拟城市》这样的有保护的最新出的ROM，EWIN烧录卡也有可以打开保护模式的解锁方法。卡带内有两个存档区域可以给玩家进行存档的备份、添加，非常实用。EWIN烧录卡最不同于其他烧录卡的地方就是其隐藏功能的切换是通过在菜单操作环境下，按L键+选择键来打开的。比如存档的自动检测模式默认的时候这个功能是关闭的，只有打开隐藏菜单才能设置。刚接触EWIN烧录卡的新玩家最好看明白其烧录卡的操作说明文档。这样就不会出现存档不能的现象发生。EWIN的烧录软件简单、实用，其中最为实用的设计就是时钟校准功能，只要点击出来烧录软件中的时钟图标就会弹出现在电脑上面的准确时间，这样只要点击OK按钮就会把卡带上的时钟给校准了，不需要在GBA上面调时间。



▲EWIN烧录卡软件0.26A的时钟校对界面，很实用、人性化的设计！



▲EWIN菜单界面。

目前烧录软件的功能都比较完善了，最新的0.26A版本软件具有了软件回复菜单的功能，当然有些游戏是不支持这个功能的，因为软复位的功能是调用boma来实现的。经过我的测试结果来看，卡带的时钟电路比较准确，在SP上面运行菜单的时候的时钟与电脑的时间一致，对于想用烧录卡时钟功能的朋友来说是非常有用的。

优点：

1.制作工艺先进，采用名厂零件生产，使用富士通闪存速度，品质得以保证；

2.烧录程序采用内置Pogo Shell的内嵌OS设计和32K分区设计，方便添加删除游戏ROM；

3.使用Pogo Shell系统带来了很多人性化的插件使用操作体验，对于以后的插件升级更重要，这点也是相当于升级烧录卡的价值（目前由于基本烧录功能的未完善所以没有打开插件功能）；

4.采用USB烧录器设计带来方便的即插即用的使用条件，烧录速度可以保证；

5.世界首创SRAM存档压缩系统，运行游戏没有存档不足的困扰；

6.采用三洋2020 3V高容量锂电池，存档记忆有最根本的硬件保证；

7.硬件模拟存档、存档兼容方式可以通过软件让硬件升级；

8.准确的内置时钟；

9.内置OS含有ROM解锁功能，如《模拟城市》；

10.有软件复位功能。

缺点：

1.由于采用了内嵌OS的方式，这样对于新玩家来说不太容易理解菜单的各项含义（建议烧录软件设计成为普通、高级烧录2种模式）；

2.目前的软件不具备金手指功能（官方申明以后增加该功能）；

3.目前烧录软件还没有中文版本。

购买建议：该产品适合喜欢探索烧录卡新功能的玩家使用，本身采用了内嵌OS设计，以后对应这个系统的插件会越来越多，这样DIY的成份是非常多的。桌面主题、图标、字体都可以换，可以满足玩家的更多欲望（目前由于基本烧录功能的未完善，所以插件部分目前是关闭的）。当然对于刚接触GBA的玩家来说这样的内置OS设计来说稍微复杂了一些，目前EWIN官方已经说明了以后的软件会采用一个普通的面向新玩家的菜单设计，所以这个烧录卡是非常值得购买的。目前官方已经开始销售了，256M卡带价格是495元，烧录器55元。产品保质期1年。官方网站：www.51gba.com

新功能新设计的XG2 TURBO

XG2TURBO 256M是2003年年底XG公司推出的一个新型号的烧录卡产品，采用了很多先进的设计理念：硬件存档、分区设计、SMS系统、时钟支持、超长卡带运行时间。



▲XG2TURBO包装

比如SMS内置8M记忆棒系统，就是一个很好的保证存档不会丢失的方法，因为其存档方式是采用FLASH芯片来保存存档，就是没有电源，内部的数据仍然不会丢失。烧录卡的引导菜单也是保存在这个8M的闪存当中，不占用GBA ROM所使用的闪存空间。烧录卡的控制芯片是采用ASIC这样的专门定制生产的设计，这种设计就是保证其超长运行时间的先决条件。当然有许多玩家会怀疑其ASIC的品质问题，这个应该不需要担心的，因为国内外许多精密的产品采用ASIC软封装的方式非常多见，比如不少打印机的喷墨头都是ASIC设计。当然我这么说明也不是说XG2 TURBO采用的ASIC的品质会达到国外厂家设计的要求，不过从3年保修的承诺来看，对其ASIC的

品质是可以放心的。

这个卡带的功能都是很新颖的，然而正式产品销售出来以后，许多玩家发现存在不少问题，第一就是卡带的时钟功能的时间不是很准确，每天大约慢1个小时，出现这样的问题一般有两种情况：第一就是软件的问题，时钟部分没有处理好；第二就是硬件的问题，一般是因为时钟晶振或者起振电容不准确造成的。我希望是软件问题造成的，根据这个问题，最好XG能好好地解决一下，不然时钟功能就是没有使用价值的。第二个问题就是卡带烧录的时间太长的问题，这点的确比较明显的。在烧录完成256M的卡带需要16～18分钟的时间，这个对于采用USB高速接口的烧录器来说相差的确太远了，目前最新的软件是1.21版本，我认为是软件的烧录接口问题没有优化好的结果，期待未来的软件更新烧录速度问题。虽然烧录卡带不是任何时候都必须的，但是太慢的烧录速度对于想测试新游戏的时候是非常不利的。多等一分钟都是心急如焚的。第三个问题，就是SMS的使用方式。这个SMS系统是存档记忆的重要环节，就是卡带本身也是有一片SRAM芯片来保存当前运行的游戏存档，但是这个功能给使用者带来了许多不必要的麻烦。举个例子。原来卡带SARM区域保存了A游戏的存档，如果你没有把A游戏的存档保存到SMS系统内。然后运行B游戏，那么当前的A游戏的存档就会被B游戏的存档覆盖。这样就是说如果你烧录了多个游戏之后，千万要注意把当前的游戏保存好之后再运行其他的游戏，不然你的存档就没有了。所以说SMS功能可以说是又爱又恨，爱的是真正的永不丢失的特性，这样给喜欢玩高达游戏的玩家根本的保证，恨的是如果忘记了从SRAM芯片到SMS系统中保存当前游戏的存档，那么你的存档就会飞了。很多购买XG2T256的玩家都是由于开始没有了解到SMS系统的真正用法而让存档丢失了，所以这个问题可以归类于先入为主的问题，因为至从EZ烧录卡出现后都是把不同游戏的存档分区保存在SRAM芯片上面。而XG2的SRAM记忆芯片只是起到一个缓存存档的作用，而不是真正的保存存档。存档的保存就是通过SMS系统实现的，所以保存、恢复SMS里的存档到SRAM芯片中的这个步骤是不能忽略的，所以请广大拥有XG2 TURBO的玩家一定要注意这点。

最新的软件增加了一个选择开始的游戏后可以备份当前存档的选项。最新的软件采用的都是后台存档操作，目的是简化存档复杂的问题。

卡带分区系统的问题，也是非常有争议的



▲选择开始游戏后出现的备份当前游戏的选项。

问题。本来这个问题是为了让玩家随意添加删除游戏ROM而设计的，但是由于GBA的众多第三方软件的出现，如：电子书、图片浏览器、GBA音乐，这就出现了许多不是标准容量文件的问题（GBA的标准容量都是32Mbit的倍数），就是烧录了不同标准容量的文件，就是占用一个标准分区空间。如果你烧录了一个48M的电子书文件，那么软件的分区就表示占用了64M的空间，但是其中多占用16M空间还是可以使用的，并没有被白白浪费掉。所以如果大家烧录的都是标准文件那么就不会出现空间利用不足的问题。看下图中的测试，我尝试烧录3个《FFTA》79M的中文汉化版本。但是只能烧录2个，剩余空间也提示剩余97Mbit。但是就是不能再烧录第三个《FFTA》了。所以XG2 TURBO的分区方式是采用标准容量游戏为参考的，如果容量超过了64M软件就采用确认为128M的标准文件容量分区。下一个添加的ROM就被分配在128M的分区块之外。所以我希望能够通过软件升级真正实现1M的最小分区，没有卡带容量标准规格的限定，这样就能最大限度的发挥分区的优势了。


▲非标准容量的分区占用情况。

优点：

1. ASIC定制IC设计超级省电（后面的运行时间测试就可以说明）；

2. SMS硬件FLASH芯片存档设计，存档永不丢失；

3.采用手机使用的BGA封装的富士通闪存；

4.具备时钟功能；

5.硬件存档模拟，对现有的存档方式完美支持；

6.采用三洋 2020 3V 高容量锂电池，存档记忆有最根本的硬件保证；

7.分区设计方便随意添加、删除游戏；

8.采用USB烧录器设计带来方便的即插即用的使用条件。

缺点：

1.由于SMS概念的引入，所以造成运行游戏的时候存档操作复杂（建议把 SRAM 分区保存每个游戏存档，这样就不会造成存档操作复杂）；

2.时钟不准确，每天大约慢1小时（建议使用软件修正这个问题）；

3.最小分区1Mbit，有游戏规格容量限制；

4.软件复位功能没有实现；

5.不具备金手指功能。

购买建议：

这款烧录卡功能是很强的，特别适合那些高达机战迷使用，因为存档是他们的生命，而SMS的闪存存档保存功能可以让存档永远不丢失，而且S/L的游戏玩法很适合他们。该卡的连续运行时间是非常长的，可以达到9～11小时左右（不同游戏有差别），这个运行时间已经与原版卡带的运行时间一致了，功耗问题XG2T做的的确不错。所以这点对经常出差在外的朋友和非常在意使用时间的朋友是非常适用的。存档操作的问题这个应该说是习惯问题，只要大家习惯了操作，就不会造成丢失游戏存档问题了。这个烧录卡除去时间不准和分区功能限制问题，其作为标准的烧录卡来使用也是非常适合的，新玩家也不会较难理解它的存档操作问题。目前的软件已经升级至1.21版本，菜单界面已经是中文版，可以更方便地让新玩家使用。购买该产品可以获赠 GBA、SP 两片水晶镜面，产品质保3年，256M 全套售价 590 元。目前其大容量产品512M已经进入测试阶段，内置16M SMS 功能，预计在 3 月份可以正式销售，具体信息可以去官方站点了解：www.xgflash2.com

昔日的丑小鸭，
今日的神奇天鹅 GBA LINK

说起 GBA LINK 这个产品我想大家都不会陌生，因为这个产品刚推出的时候，只是为了增加 GBA 的存档、更新存档、上传 FC 小游戏的这些相关功能。



▲最新的包装及新版 ZIP256SE 卡带。

后来开发小组发现市场上的D版卡带都是烧录卡的基本雏形，修改后的D版卡带就可以当作烧录卡使用。这个特点对囊中羞涩的朋友提供了一个廉价的烧录卡解决方案，所以廉价就是 GBA LINK 刚开始时候的代名词。因为太廉价了，许多做电玩的商家都不愿意代理该产品；因为利润少，所以广大的玩家都是通过网络认识 GBA LINK 的。但是使用D版作为烧录卡，其特点就是不能合卡烧录，就是可以多个GBA游戏选择运行。所以后面就推出了128M专用合卡，但是这个产品设计的时候考虑的就是低成本的问题，所以采用了一种不太合理的设计思路，就是采用D版的 ASIC（控制芯片）然后通过单片机芯片来切换游戏、存档，而且采用的闪存芯片是INTEL 的单片 64Mbit的产品，这个闪存型号的速度只有120ns，这对于 GBA 来说就太慢了（GBA 官方卡带速度要求是120ns）！加上ASIC的10ns延时还有单片机的操作延时，这样就造成了128M专用合卡出现调档、游戏运行白屏的问题，可以说这个产品是非常不完善的。在EDIY小组闭门研究几个月以后，就发布了ZIP这种世界首创的烧录卡产品，该卡的特点就是可以压缩。而且在当时首个采用中文菜单、还有类似与 WINDOWS 系统的图标方式来区分文件类型。

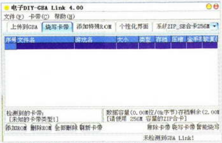
256M 的产品可以压缩 64M 的 GBA ROM，128M 卡带可以压缩 32M、64M 卡带可以压缩 16M 容量的ROM。直到卡带的空间用完为止，这对于想一卡在手玩遍天下的朋



▲首创的 WINDOWS 图标菜单。

友是非常适合。关于解压缩速度的问题，还是可以接受的，64M解压缩时间为20～30秒。目前的速度优化得相当不错。本人感觉速度已经是GBA的极限了。但是因为引入了压缩的概念，所以这款卡带耗电都比其他的烧录卡来得大，这个是使用ZIP技术本身造成的问题。因为ZIP卡带内部使用的闪存是手机通用的AMD（ZIP产品第一批产品使用的是AMD闪存，后来因为缺货而换成富士通的闪存，富士通与AMD的闪存资源是共享的，质量方面是一致的）生产的MCP类型闪存，这样的闪存具有FLASH芯片的功能，还包含有SRAM在内部可以当做内存使用。也就是说采用了ZIP的功能，SRAM的部分也在使用的，所以增加了SRAM的耗电，当然卡带运行时间就少了。很多朋友非常关心使用压缩功能是否会影响闪存芯片的寿命，这个当然不会了——前面已经说了，ZIP是采用MCP闪存的，就是解压缩的文件是放在SRAM内部的，这个就是相当于电脑的内存一样，不会影响到闪存芯片的寿命，大家可以放心的使用该功能。关于该卡的存档方式是采用软件补丁的方式实现的，这个方式有问题吗？这点大家不用担心，相反，某些采用硬件模拟的烧录卡对于标准游戏的存档支持都不如ZIP卡带的存档稳定。至于使用硬件模拟存档好还是软件补丁好，没有绝对的说法，只要保证存档不丢失就可以了。就使用者反应的情况看，目前ZIP卡带还没出现什么掉档的问题。在2003年年底，EDIY小组再接再厉发布了ZIP256M_SE版本卡带，这个版本的显著特点就是可以压缩128M游戏，这个真是非常好的改进，因为后面GBA出的游戏大作都是128M容量的，所以推出具有压缩最大容量128M的ZIP卡带是非常合适的。这个卡带的游戏ROM如果都采用压缩功能，那么卡带的本身可容量超过512M的容量，也就是说变相增加容量了，这对于玩家来说是非常超值的。目前的ZIP卡带都是不具备时钟功能的，这点对于喜欢《口袋 红宝石·蓝宝石》的朋友来说就不是很完美了，好在支持时钟的游戏不多。这个ZIP256M_SE版本的卡带耗电问题并不严重，请大家看后面电池连续测试的详细参数。

软件的升级上面，本人对EDIY小组的务实做法非常钦佩，软件升级速度相当之快。而且GBA LINK还有一个优势就是本身直接支持添加FC文件，而不需要采用软件转换。当初在EZ2烧录卡推出的时候就强调了金手指的功能，EDIY也本着为玩家负责的态度，自己开发了ZIP卡带所采用的金手指功能，这个功能的烧录软件3.6版本一推出就受到了所有玩家的一致欢迎，而且也增加了软件复位、卡带加密、游戏加密的其他功能。软复位功能就是可以让游戏中返回选择菜单而不需要关闭GBA才能重新选择游戏。所以不改变硬件规格，采用软件升级本身卡带价值的方式是非常值得推荐的，因为软件的更新就代表了变相升级了该产品。这样对开始就支持ZIP烧录卡的玩家来说是最好的回报了。特别是现在的4.0最终版本，EDIY小组把GBALINK的软件增加了主题功能，可以给



▲最新的4.0版本采用了MAC OS的界面风格。

不同审美需要的玩家自己选择喜欢的主题，而且还增加了超级存档系统——SMS，这个功能的实现就是为了缓解ZIP卡带容量相对较大，而SRAM芯片空间小的问题，可以把存档保存在闪存芯片当中，这个就相当于XG2 TURBO的记忆棒功能了，也是永远不会丢失存档记录的。保存的位置就是ZIP卡带没有使用完的最后一个特定的区域内，大家烧录的时候如果出现闪存空间使用完了，软件就会提示SMS功能不能使用，真是贴心的设计。4.0版本还增加了对直接添加GB、GBC、PCE、SMS、GG等ROM文件的支持。EDIY下一个版本的软件更新会增加个性主题、存档压缩系统（把EWIN的看家本领给学来了）两个功能。



▲ZIP卡带的SMS超级记忆棒功能。

优点：

1.使用MCP闪存首创压缩GBA ROM的功能，变相增加卡带容量；

2.首个采用中文WINDOWS系统图标菜单，

简单明了；

3.支持D版卡改烧录卡的功能，等于有了无限的烧录卡；

4.卡带加密、文件加密功能，保护个人隐私；

5.金手指功能；

6.4.0版本软件增加了SMS超级记忆系统；

7.FC、GB、GBC、PCE、SMS、GG、NES模拟器直接添加ROM文件的支持；

8.软件更新速度快；

9.相对于其廉价的价格提供了最好的性能价格比；

10、ZIP_SE版本采用富士通手机专用MCP闪存，没有延时现象。耗电量比以前少。

缺点：

1.烧录器采用并口设计，使用笔记本的朋友可能无法使用；

2.烧录卡带的速度会受到电脑配置的影响，烧录速度为50～70K/秒；

3.采用电池是PTI的3.6V锂充电电池，可能会出现充电不饱的情况；

4.没有时钟功能。

购买建议：

GBA LINK ZIP卡带适合囊中羞涩的玩家购买，其提供的超值的性能价格比：ZIP256M套装价格是466元（包含烧录器）；ZIP256SE限定版本价格比较高，498元不包含烧录器。不过对于看上其128M压缩功能的烧录卡来说这个价位不算高了，只是跟标准版相比贵了不少，而且其可以改D版卡带成为烧录卡的功能的确吸引了不少喜欢DIY的朋友，有时候成功地改好了一盒卡带所带来的成就感比玩到一个好游戏还要兴奋。其众多的功能、快速的软件更新周期将带给你更多的产品价值的提升。对于刚开始接触GBA的朋友来说也不需要什么复杂的操作，只要把并口的EEP模式设置好并且调节到合适的I/O值就可以正常烧录了。现在的GBA LINK从产品的包装、卡带的外壳、烧录器都重新设计了，昔日的丑小鸭今天终于变成了天鹅，GBA LINK的进步是有目共睹的。相关信息可以到这里了解：www.gbalink.net

目前的王者——EZ2PS

EZ的烧录卡是目前市场上占有率最大的卡带，其产品从第一代的产品给人的感觉是非常不错的，稳定、好用是大家给予的评价。目前EZ的最新产品是2003年7月发布的EZ2PS。

说到这个版本，还有不少的插曲，当时EZ小组根据普遍反映的使用时间短的问题，特别开发了采用手机用ST闪存芯片1.8V版本的"POWER STAR"。EZ2PS在使用时间上，在当时可是不小的进步，可以达到8～8.5小时，所以一经推出就收到了消费者的欢迎——可是好景不长，在EZ2PS ST芯片的版本推出才1个月不到，这个版本所采用的ST芯片断货了。后来EZ小组只能用回富士通的闪存版本，卡带还是贴有POWER STAR。在市场上出现这两种不同的版本让很多玩家感到意外。EZ官方也说明了这个问题。同时说明富士通闪存版本的EZ2PS采用了低功耗的CPLD控制芯片来降低耗电的问题。可是就玩家的实际使用情况来看，这个富士通版本的EZ2PS使用时间只能达到6～6.5小时，结果引起了很多购买富士通版本的EZ2PS玩家的不满。这个问题EZ小组也感到相当的头痛，而且这个问题还没有解决好，后面又出现了一个对于EZ小组来说是致命的问题——存档丢失的问题。后来被一位网友测试发现其问题出现在最新一批的EZ2PS卡带上面采用的锗二极管MBR0520上，这个二极管MBR0520是用来充电限制反向放电使用的，使用锗管是因为它的正向降压小，充电时候电池充电时间比较短，也就是为了更好的保证存档问题而考虑的。但是从使用的结果来看非常的不好，会造成不充电的时候自放电过大，从而造成了存档丢失的问题。为此EZ官方给出了给大家更换二极管的回复，对于不想邮寄回去更换二极管的玩家，官方也允许自己更换，并且把保修承诺延长1年。从这点来看，EZ的售后



▲富士通闪存版本的EZ2PS。



▲EZ3.01 软件



▲CEZ2PS 界面

服务是不错的，很为玩家负责。

软件部分，EZ 的软件目前最新的版本是 3.01，目前的 3.0 版本以后的软件可以烧录 EZ1 和 EZ2 的卡带，不需要使用专用的程序了。

EZ 的软件发展了这么久，应该比较完美了才对，但是目前的软件烧录卡带会出现 FLASH 存档格式游戏掉半档或者保存不了的现象。特别是《FFTA》，这个游戏是标准的 FLASH 512 存档格式，但是 EZ2PS 或者 EZ1 保存这个游戏存档的时候会出现保存不了或者是只能保存半档的问题出现，而且相对于 EZ1 烧录卡，软件功能的更新也是一点没有，这点我认为非常不好，金手指这样的功能应该可以通过更新软件来升级的，但是 EZ 小组却没有这样做，估计是怕影响了 EZ2PS 的销售，这对购买了 EZ1 的玩家来说是多么的心痛。希望 EZ 小组能学习 EDIY 那样，不断地升级软件提升产品的价值。

优点：

1. 具备金手指功能；
2. 硬件模拟存档（但是不完善，《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》不能直接支持存档）；
3. 具备时钟功能；
4. 新版 3.0 软件支持 FC、GB、GBC、PCE ROM 文件直接添加；
5. 采用名厂芯片零件，品质保证；
6. 采用松下 2020 3V 充电电池；
7. 售后服务好；
8. 采用 USB 烧录器设计带来方便的即插即用的使用条件，烧录速度可以保证。

缺点：

1.《FFTA》存档支持不好，必须使用 EZ 专用存档补丁；
2. 富士通版本 EZ 2PS，实际使用并不省电；
3. 二极管事件对 EZ 品牌影响较大。

购买建议：

EZ2PS 产品适合购买了 EZ1 原有产品的升级购买，EZ 烧录器是通用的，EZ 的良好的售后服务也为许多新玩家购买提供了一个很好的保证，而且全国各地都有 EZ 的代理商，购买非常容易。这个产品是特点不多但是实用的产品，大问题没有，《FFTA》的存档有点问题，不过目前的 3.01 版本软件可以选择打存档补丁——EZ-TYPE 来解决《FFTA》存档的问题。目前 EZ 官方网站在全部更新，希望其品牌能达到一个更高的高度。目前的零售价格是 610 元。现在生产的版本都是富士通闪存芯片版本 EZ2PS，二极管问题也不会出现了，请各位玩家放心购买。官方网站：www.ezflash.cn

Borden 的新宠——EZFA

说起 Borden 我想大家都不会陌生，因为他就是原 EZ 的开发者之一、EZ 烧录卡的项目提出者、也是 EZ 用 PC 端客户软件的开发者。当年的 EZ1.08 的软件是相当稳定的，而且在使用 1.08 软件的时候没有出现过掉半档的现象，这些足可以说明 Borden 开发的烧录软件的稳定性及速度。在离开 EZ 小组后自己就开发了 EZFA 烧录卡。



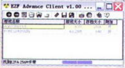
▲EZFA 新香皂盒包装，很小巧

当时推出 EZFA 的时候，并没有采用充电电池，所以在当时造成许多掉档的问题。在最新的白色贴纸卡带上，已经换上了松下充电电池，不会造成掉档问题了。而且 Borden 首先是在 2003 年海外推出的 E ZFA，所以国内的用户对 EZFA 比较难见，而且也不好买。但是自从 2003 年 5 月开始，EZFA 正式面向国内市场销售，而且网站也进行了改版，期待在国内有更好的销售效果。

EZFA 的外壳是红色的，也是第一个具备时钟功能的烧录卡。当时的 EZ2 并没有出来，所

以EZFA在2003年是非常先进的。但是由于当时是注重国外市场，所以国内能见到该产品的寥寥无几。在硬件上面EZFA采用的是富士通的闪存，与EWIN、EZ2PS所采用的闪存型号是一样的。在烧录器方面，Borden改变了原来EZ烧录器的方式而采用GBA LINK所采用的GBA端当做烧录器的方式，就是利用GBA EXT接口进行编程，让GBA本身就能够使用烧录功能。使用该方式是否会伤害GBA呢？这点大家不用担心，因为在GBA的官方文档里明确指出了这个MULTIBOOT方式就是实现一卡多机互联的方式，是GBA原有的功能，不会影响到GBA的寿命问题，使用MULTIBOOT的烧录方式还有一个功能就是可以上传小于256K的游戏在GBA的内存运行，而不需要卡带。





▲◀EZFA的程序、菜单界面，简洁明了。

在烧录软件的开发上面，Borden的实力是很不错的，目前烧录卡带速度最快的就是EZFA，这与Borden参加过EZ烧录软件开发是分不开的，在EZ的开发上所积累的经验让EZFA的烧录速度快提供了前提。本来Borden开始重视国内市场应该是一个很好的开始，但是目前经常上EZFA论坛的朋友会发现，目前的EZFA论坛的人气并不高，有些EZFA的原有问题也没有很好的解决，比如《口袋妖怪中文386版》的时钟问题没有解决，而且论坛目前还是有这个帖子，但Borden也没有进行回复。从反映的情况来看EZFA好像是进入国内了，但是宣传还有市场的占有率都不如预期的好，并且在《火红·绿叶》的问题上面，Borden并没有推出EZFA的专用补丁，而是直接采用国外破解网站上面的破解版ROM来解决问题——对于看重EZFA软件开发实力的朋友是多么的寒心呀，相反EZ小组就开发了相应的EZ用专用程序，从《口袋妖怪 火红·绿叶》的问题上的确看出了EZFA小组存在的问题：开发软件的速度不如以前了，ROM的支持上面程序反映也不够快。不过EZFA的基础是很好的，如果Borden能够积极点就能够给EZFA更多的生气了。目前的1.0最终中文版提供了软件复位、金手指功能。

优点：

1.国内第一个支持时钟的烧录卡；

2.采用富士通闪存、没有延时现象发生；

3.采用USB烧录器设计带来方便的即插即用的使用条件，烧录速度在所有品牌中最快；

4.烧录器小巧，方便携带；

5.硬件模拟存档(但是不完善、部分游戏软件修正)；

6.具备金手指功能；

7.软件复位功能；

8.采用松下2020充电电池。

缺点：

1.目前软件开发速度比较慢；

2.论坛客户问题回复反映慢；

3.1.0最终中文版软件联机不容易联上。

购买建议：

购买EZFA的用户一般都是看中其烧录软件稳定的，所以从软件的稳定性来看，Borden做得的确不错。很多对EZ软件失望的用户也是购买EZFA的群体之一。新玩家购买这款EZFA烧录卡在使用上面也没有任何难度，只要联机的时候按住GBA的开始+选择键就可以进行联机烧录操作了。游戏的存档支持也是可以的，FFAT这样的标准FLASH存档游戏没有任何问题，也没出现掉半档的情况。希望Borden在软件的更新速度上可以更快一点，因为烧录卡的软件就是烧录卡的生命，这点可以从GBA LINK的身上看到。目前EZFA256M的零售价格是580元，相关信息可以到官方站点了解：www.gba-toys.com

测试篇

在这里所有品牌的最新版本的烧录卡都介绍完成了，最后我们采用一个共同的平台来测试所有的卡带的连续使用时间、还有烧录时间。

测试平台的PC配置是：8KRAI(VIA KT600芯片组) CPU：AMD XP 3200+ 内存：512M。采用的SP是我们的太阳限定版SP一台、蓝色亚洲版SP一台，两台SP的充电方法都是让SP

运行到自动关机然后充电6小时，保证电池的电量是充足的。2台SP采用的锂电池版本都是白色外壳的原装锂电池。卡带连续运行测试方式为：0682编号的《星之卡比 梦之泉DX》，该ROM通过OfflineList0.7F管理软件验证通过，保证是原始ROM。SP前灯系统打开、音量最大。连续运行直到SP自动关机为测试结束。测试烧录时间方法为：点击烧录功能图标后开始计算时间，直到卡带烧录完成。烧录时间测试的ROM也是0682《星之卡比 梦之泉DX》。对比测试结果请看下表：

测试卡带	EWIN	XG2TURBO	GBALINK ZIPSE	EZ2PS	EZFA
连续运行时间	4小时49分SP红灯，5小时23分SP自动关闭	6小时10分SP红灯，6小时55分SP自动关闭	4小时37分SP红灯，5小时9分钟SP自动关闭	4小时12分SP红灯，4小时45分SP自动关闭	3小时39分SP红灯，4小时11分SP自动关机
烧录时间	2分钟	5分17秒	1分36秒	1分27秒	1分23秒

备注：ZIPSE采用压缩文件方式，压缩文件后大小为41Mbit，解压缩时间30秒。

从连续运行的时间结果来看，好像测试的游戏《星之卡比》比较费电，因为其他的游戏连续运行时间至少在6小时以上，但是这次测试除了XG2T以外都没有超过6小时的连续运行时间，可能是因为《星之卡比》的DEMO时候声音一直都是响着的，这造成了耗电量的大增。连续使用时间上面XG2 TURBO的确可以说傲视群雄，值得称赞。ZIP_SE的连续使用时间可以坚持到5小时9分钟的确不容易，要知道测试ZIP_SE的时候我采用压缩文件测试的，运行的时候需要30秒的解压缩时间，看来ZIP_SE所采用的最新版本的富士通BGA封装的MCP芯片在耗电上面降低了不少。在EWIN、EZ2PS、EZFA采用芯片基本上差不多的情况下（都是富士通的相同型号的闪存）会出现时间的差别，这个就应该跟其自身CPLD的代码编码上直接反映出来的区别。可见优秀的代码设计可以降低耗电这个是不可争议的事实。在烧录时间的测试上面，XG2 TURBO的烧录时间最为漫长，几乎可以达到EZ2PS烧录256M的时间了。所以XG2 TURBO的烧录速度的确还需要改进。GBA LINK ZIP_SE烧录时间结果多少让人意外，感觉比EWIN的烧录时间还短，但是ZIP_SE是采用压缩方式烧录的，也就是说压缩的文件容量只有41Mbit，所以ZIP_SE的速度才会这么快。其他的烧录卡都是烧录64Mbit文件的。测试中EZFA的烧录时间最短，这点的确是EZFA的强项。去年推出的产品还能够在目前众多新产品中脱颖而出，的确硬件、软件设计实力不错。

测试完毕后还有一个问题需要强调的，就是目前具备时钟功能的烧录卡在烧录了《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》后都会让烧录卡菜单的真实时间不正常，也就是说你在《口袋妖怪》里面设置了时钟，烧录卡菜单中的时间就不是正常时间了。这个跟《口袋妖怪》的时钟调用函数有关，因为菜单的调用函数跟《口袋妖怪》的调用参数不一样，所以会造成在《口袋妖怪》的时钟是正确的、但是菜单的时钟就会不准的现象。因为原版卡带的《口袋妖怪》没有菜单时钟显示这个功能，所以目前具备时钟的烧录卡烧录了《口袋妖怪》这款游戏后出现的时间不准确现象是游戏造成的，而不是烧录卡的时钟电路不准确，大家测试时间是否准确可以烧录其他游戏，看看连续运行2天后卡带的时钟是否准确就知道问题所在了。

所有的最新烧录卡产品都介绍完成了，测试的结果也出来了，大家看后觉得满意吗？目前的国内烧录卡的确可以说得上“百花争艳”了（国内应该还有一个叫做ExtremeFlashAdvance的烧录卡，不过目前推出都是海外版本，其网站www.efa.cc也是英文的，特点就是没有烧录器，卡带直接使用迷你USB接口烧录。还有目前刚推出支持D版烧录的火线烧录系统，官方网站是www.gamebios.com）。目前的市场已经不是当年EZ一人独霸天下的时候了，市场上多了更多、更好的选择，至于各位玩家喜欢什么产品，就要看自己的兴趣爱好还有对其品牌的偏爱程度了。每个产品都是其自身的特点及缺点，不可能每个产品都是完美的，不过这样也就像春天一样——一枝独秀不是春，百花争艳才是春。



▲5品牌6烧录卡PCB正面全家图。

LIKY按：看过了前面的binbin30的烧录卡大盘点，我们再为大家带来另一篇烧录卡的测试报告，俗话说，一家之言，不可尽信，尤其是这种硬件评测之类的文章，多一家之言也能让玩家对产品了解得更深一些。这篇号称“菜鸟的测试报告”也许也更贴近广大玩家的角度。

实话实说III ——菜鸟的烧录测试报告

文：Hongkong



只要烧录卡推出新品，都有不少人为之测试，并结合大量厂商数据，写成很专业的测试报告供玩家和厂商参考之用，但本人所学专业为文、且电脑水平一般，看不少测试报告后如读天书，只好自己亲手测试。因为是菜鸟的非专业测试，测试的重点、语言的专业性请各位高人且勿嘲笑。测试重点为如下几项：安装是否方便、烧录时间多长、是否省电、是否稳定、是否方便、软件功能更新速度及时以及特色功能的实用程度等。至于多高科技含量呀、世界首创呀、高投入开发成本那些和我们玩家无关的事，也就不管不问了。

另外说明：测试顺序和推荐度无关，各位如需参考请看每个测试后的各项数值。

一、XG2 TURBO LINK 菜鸟测试报告

XG2 TURBO LINK（以下简称XG2T）的争议一直颇大，除了XG2 Lite给人留下的不好印象外，铺天盖地的广告轰炸引起玩家的逆反心理以及个别贬低其他品牌有失偏颇的测试报告也使XG2T成为其他烧录用户诟病的原因之一。

但话说回来了，多参与一家烧录厂商，市场的竞争也就更激烈一些，而对于我们玩家也跟着多受益一些。管他别人怎么夸大，怎么轰炸，那是他们厂商的商业行为。对于我们玩家而言，最重要的就是看我们手里的钱到底花在哪个上合适。OK，那我就先从XG2T开始测试：测试这个XG2T可真把我累坏了，从2月12日一直测试到3月8日，期间因为经历了V1.1版和V1.21的放出所以又做了许多的重新测试——废话不说了，切入正题：测试的卡带为XG2 TURBO LINK（以下简称XG2T），容留量256M，所用驱动为XG2T专用的专用的V1.21版。

1，双记忆系统测试报告

XG2T采用的SMS和SRAM双记忆系统，相当于玩游戏时给机子插个记忆棒帮着保存文档，不过这个记忆棒是整合在烧录卡内部而已。SMS是XG2T把记录长久保存在专门记忆区的记忆方式；SRAM就是我们用其他烧录卡和游戏卡所常用的记忆方式，记忆方式就是玩游戏时用SAVE或セーブ在游戏中存档，用CONTINUE、LOAD或つづきから从游戏中读取上次记录继续玩，为了通俗起见，我在此就暂时称这种记忆方式为“S/L记忆方式”。



▲ XG2T 的 SMS 存档备份菜单。

在XG2T中，SRAM区只能保存一个游戏的一个记录，如果玩了新游戏且存储了进度——对不起，原来游戏的记录就会被覆盖掉，SMS区就是解决这个问题的，把SRAM区的记录在被新游戏记录覆盖前备份到SMS区，什么时候用什么时候再从SMS区读出来。在玩新游戏前，XG2T还有将前一游戏记录写进SMS区的提示，也算很体贴的，总之，想在XG2T上同时玩两个游戏，就要不停地通过SMS区写呀读呀什么的，比起早已为大家习惯的“S/L记录方式”要复杂得多，而且XG2T的ROM至今不支持中文名称，时间久了SMS区里保存了不少的记录，放眼一看全是英文字母，想不糊涂都难。

2、烧录测试报告

写到这里不得不质疑XG官方的诚意，现在XG2T的驱动已经更新到了V1.21版了，论坛上那篇驱动安装教程还是0.9版不说，对应的图片居然还都是繁体版的XP界面，很多名称都与我们的简体版差别相当大——总之是明白电脑的不用看也懂、不明白电脑看了还是弄不懂。尤其是识别驱动，如果菜鸟按官方论坛的教程去做，急死也不能烧录成功。关于识别驱动的正确方法，我会在文章末尾作专门的讲解

烧录界面从1.0版支持了简体中文，在刚安装的驱动默认语言为英文，玩家只要在在烧录界面点Language选Chinese[GB]，界面就切换成简体中文了。

用XG2T刚发售时用对应的0.5版驱动烧录时，烧录时间长达25分钟甚至更长，以后每个更新版本都力求在烧录时间上进行加强，现在烧录速度快了不少。本人先烧录《口袋妖怪 火红》和《SD高达A》两款记忆方式比较特殊且都没打记忆补丁的128M游戏，也好顺便测试一下XG2T对新记录模式的支持程度——烧录开始了，先是1分钟排除容量区块时间，接着才开始烧录ROM，当一个游戏烧录结束后，系统又进行了1分钟的时间来排除容量区块——两款游戏烧录完用时总计13分钟，虽然比起EZ、EZFA和以前的XG系列慢得多，但毕竟比0.5版那恐怖的25分钟强了不少。既然每烧录一款游戏前都需要进行1分钟时间来排除容量区块，那烧录两款128M游戏的13分钟是否具有代表性？烧录4款64M的ROM或者更多游戏呢？带着这个疑问，笔者干脆烧录了8款32M游戏，不出预料，烧录时间增加到了19分钟。测试结果表明：256M游戏实际用来烧录的时间为固定的11分钟，每烧录一个游戏，就增加1分钟的排除容量区块时间，在烧录总容量相同的前提下，烧录的游戏越多，需要的时间就越长，反之——怎么听着听着都睡着了？

睡醒了就继续所我的报告——两款特殊记忆类型的游戏测试结果如下：没打记忆补丁的《SD高达》烧录后正常记录；而《口袋妖怪 火红・叶绿》在添加ROM时出现的记忆模式选择中，选中“1MB（特殊使用）”，烧录后也可以正常记忆，但在读取打过记忆补丁版本的《口袋妖怪 火红・叶绿》记录时会花屏，因此第一次选择1MB记忆模式玩《口袋妖怪 火红・叶绿》要从头开始。

测试结果：XG2T是否100%支持所有游戏的记录笔者不敢断言，因为笔者毕竟不可能对现有的1400余款ROM进行逐一测试。但XG2T已经支持GBA目前（3月8日前）所有的记忆模式。

3.ROM区分区测试报告

XG2T对ROM区进行了分区，所以可以随意删掉不需要的那个游戏，再添加上准备烧录的游戏就可以直接烧录了，原理如右图：



▲删除烧录卡中两个不相连的32M的ROM后，虽然有了64M的空间，但因为64M游戏至少需要连续64格ROM区才能正常烧录，否则……

但也因为分区，在某些特殊情况下，会出现剩余容量无法烧录同样大小ROM的情况发生，例如——拜托，听别人讲话时不要总打哈欠嘛，算了，大家自己看右图研究吧。

同样因为分区，烧录ROM数量也受到了限制，在起初32M分区时，无论多小的ROM都会占用一个区即32M的容量，导致256M的烧录卡最多只能烧录8个游戏，官方网站消息说后来推出的0.7版本和0.8版本将分区相继改为4M和1M，本人烧录了3个GBA ROM和8个FC转成的GBA格式ROM共11个游戏，全部烧录成功，看来XG2T的分区确实作了改进，到底现在分区是多大笔者没有继续测试，最起码不是32M了，笔者个人觉得一次

烧录10余个游戏就够玩了。

4.真实时钟测试报告

XG2T新增加的一个实用功能就是支持《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》和《我们的太阳》的真实时间系统，在合卡菜单界面还增加了电子表，本来1.1版本的时钟还是很准的，但有时间停止和SRAM区无故丢记录事情发生。笔者下载了1.21版本后测试发现，时钟功能居然又乱套了，无论是合卡菜单界面的电子表还是游戏中时间都不准了。

5.游戏时间测试报告

和所有测试过XG2T耗电量的人一样，我也因为怀疑XG2T的耗电问题而两次遭受了10小时左右不间断打游戏的煎熬——既然要实话实说，我又怎能不亲自测试呢?

本人先用自己玩过最耗电的游戏《超级大战争2》来测试最短游戏时间，我以前用灵锐卡和GBA LINK ZIP玩这个游戏，从来都没超过5小时，绝对堪称ROM中的电老虎。SP充满电后，照例是那种开前景灯、声音放最大、中途不关机的测试方式，因为笔者本身对《超级大战争2》非常热衷，所以测试时也几乎一直在玩，到了7小时40分左右，我的SP终于没电了；接下来测试比较省电的《口袋妖怪 红宝石》，用时11小时43分钟将SP的电耗光，虽然没有想像中时间长，但省电这一点还是事实。

6.XG2 TURBO测试报告总结

总体上感觉XG算是给用户一份及格的答卷吧，紧随《口袋妖怪 火红·叶绿》放出而激活的1M Flash的硬件记忆功能确实给用户以“与时俱进”的感觉。但XG2T绝没达到个别人所说的“完美”，需要改进的地方还有不少，让用惯其他烧录卡和普通卡玩家难以适应的SRAM暂存记忆、兼容性差的驱动、不支持中文游戏名称和没有金手指功能，都让XG2T给人以不体贴的感觉，尤其是官方论坛教程中卸载旧版的图片都是繁体版的XP界面，更让国内一般用户一头雾水，而一直没能完善的时钟系统更使玩家对那群夸大者的话产生怀疑乃至怀疑到XG2T的未来。就目前的烧录市场来看，XG2T最值得购买的卖点是平均长达9小时多的游戏时间。

256M全套售价（含两个水晶镜面）：599元◆安装方便度3分◆烧录时间2分◆是否省电9.6分◆稳定性7分◆使用方便度3分◆软件功能更新速度8分◆特色功能：SMS双系统6分

二、GBA LINK驱动软件4.00正式版业余测试报告

在推出GBA LINK ZIP（简称ZIP卡）后，EDIY在硬件上一直没动过太多心思，即使是推出不久的256M的GBA LINK ZIP-SE（简称SE卡），也不过是支持对128M游戏的压缩，提升了压缩功能而已。EDIY擅长的是利用放出新版驱动给用户的硬件增加这样那样的功能，尤其是2004年1月19日推出的4.00版，增加了SMS存档备份系统和直接模拟多种8M家用机、掌机的功能。本次测试用的是2004年2月9日推出的4.00正式版，卡带为256M的GBA LINK ZIP烧录卡。



▲GBA LINK ZIP的SMS存档备份菜单。

1.压缩选项改变

GBA LINK ZIP以前的驱动版本在添加ROM后会有不压缩、专用格式、和ZIP格式三种压缩方式选择，其中的ZIP格式比起专用格式虽有更大的压缩比，但因解压时间过长使其实用率大大降低。在4.00版，ZIP压缩这个鸡肋设定终于被取消了，只留下专用格式一种压缩方式。

2.SMS存档备份功能介绍

继XG2 TUBRO LINK在硬件功能上增加了SRAM芯片+SMS记忆棒系统的搭配存档方式后，EDIY在GBA LINK驱动软件4.00测试第一版也增加了用卡带保存记录的超级记忆系统（SUPER

MEMORY SYSTEM，也简称SMS），且对应原有的ZIP卡带，不过ZIP备份的记录是压缩保存在FLASH记忆区的，从EDIY网站得到的消息说最多可备份128个游戏的存档，仅仅占用192K空间。因为本人在备份存档数量上并未做太细致测试，因此关于保存多少个存档的问题就不多说了。

从烧录界面进入系统参数栏，选定“使用存档备份功能（SMS）”就可以打开SMS功能了。开启了存档备份功能后的ZIP卡虽然也是双记忆系统，但游戏记录方式仍以大家习惯的“S/L记忆方式”为主，SMS功能只是给需要保存的记录直接在烧录卡上作个备份实现双保险。每个游戏各有各的记录，不会因为记录此游戏导致彼游戏的记录消失。

进行存档备份管理时，在GBA（SP）的合卡菜单画面里选中要备份记录或读取记录的游戏按下SELECT，就出现了三个选项：Backup Saver（备份记录）、Restor Saver（读取记录）和Cancel（退出），如果嫌某个备份的记录多余，可以从Backup Saver或Restor Saver选项进入存档备份区，然后选中要删除的记录按SELECT、再按A键确认后就把不需用的备份删除掉了。

3.直接模拟其他模拟器ROM测试报告

本人买ZIP卡时带的3.20驱动版本就有直接烧录FC游戏的功能，程序更新到了4.00版时支持的机种骤然增加了很多：FC、GB、GBC、PCE、GG、SMS（世嘉8M电视游戏机，与上面的SMS记忆系统不同），那些另人怀念的8位掌机、家用机几乎都模拟到了，4.00版的烧录界面上有一栏“添加特殊ROM”就是专门给自己的ZIP卡添加这些怀旧的ROM的。在该栏目中，只要是相同机种的ROM，都能以合卡形式作成一个单独的GBA ROM，但我个人从来不用，因为模拟特殊ROM合卡下的单个游戏无法进行中文名称编辑——当然，如果能从一串鸟语中识别出任何一款游戏的话，合卡形式会更方便。特殊ROM添加完，按下“添加到卡带”按钮就OK了，默认的游戏名称是“XX（游戏主机名）合集01（或02、03等）”，但可以利用属性编辑给游戏或游戏合集起名，在属性编辑中同样也可以设置诸如是否允许存档、存档容量多大、是否允许打补丁、软复位、加密码等等。因为其他模拟器ROM都是通过驱动软件内置的转换程序转换成GBA格式的，所以GBA以外游戏的存档几乎没有备份到电脑上的必要，转换后的游戏存档默认大小虽是512K，但设置成128K足够，一些休闲的小游戏甚至不需要存档，2M的存档空间还是多留些给GBA ROM吧。



▲还是黑白的，555……

百闻不如一见，我开始对4.00版驱动直接支持的其他机种游戏进行了逐个测试，想想几个月前因为对GBA模拟GBC的希望渺茫而和某人抱头痛哭的情景，真是一言难尽……测试也因此从自己最企盼的GBC游戏开始——

GB、GBC游戏烧录测试：先烧录GBC上本人非常喜欢的、TAKARA成熟的原创格斗游戏《超能勇士对决》（也有叫《热斗·机器人大战》的），烧录完成后打开机器一看，晕了——画面还是黑白的，按下L和R键，也出现了熟悉的模拟游戏设定菜单，右下角清晰的出现了“Goomba v1.8”字样，原来是驱动程序内带的Goomba1.8转的。既然这样，GBC专用ROM还能被模拟吗？怀着惴惴不安的心情，本人把《大战争3》、《口袋妖怪水晶》、《街霸ALPHA》添加烧录后打开GBA SP，果然出现了“彩机专用”、“请用GBC运行游戏”等提示——当然是玩不了的。唉，GBA完全模拟GBC的日子还要继续等待……。

GBA LINK4.00直接模拟的GB、GBC游戏虽然画面黑白，但默认的颜色看起来更舒服，游戏模拟得非常流畅，



FC游戏烧录测试：GBA LINK ZIP本身具有直接烧录NES格式ROM的功能，但烧录后的游戏无法进行属性编辑，也就是说无法将模拟的游戏改成自己熟悉的名字，只是默认为“NES游戏”，且强行占用512K的存档空间，如果存档空间剩余不足512K的话，再小的FC游戏也无法直接烧录。但在“添加特殊ROM”下添加的ROM全部可以进行属性编辑：随便改游戏名

称、自己根据剩余存档空间调节存档大小、开启或关闭软复位功能等等。在“添加特殊ROM”菜单下用的FC转GBA转换软件是PocketNES v9.9，而直接烧录的转换软件却是9.8版本，本人先用PocketNES9.9转换工具将《SD快打旋风》在电脑上转换，用模拟器上玩时出现了背景画面闪烁的现象，但烧到卡上后背景闪跳的现象竟然消失了，奇怪。无论是直接烧录还是在“添加特殊ROM”菜单下烧录，游戏的画面、速度和声音都运行得非常完美——《SD快打旋风》尚能完美模拟，像《魂斗罗》、《绿色兵团》、《南极冒险》什么自然能够轻松搞定。但是《九人街霸》、《快打传说》和《快打旋风3》烧到卡上却是黑屏，看来PocketNES对个别的FC游戏还是不支持。

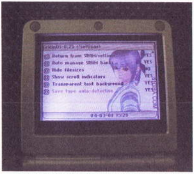
PCE游戏烧录测试：接下来测试的是ZIP卡用4.00驱动模拟的PCE游戏，在4.00驱动测试第二版说明中，就提到内置的PCEADVANCE模拟器升级为5.5版，因为本菜鸟一直没搞定PCEADVANCE5.5版，因此也正好借机试试这个PCE转GBA的工具效果如何。本人测试的游戏有《街头霸王2》、《PC原人3》、《西游记2》、《中华大仙》和《桃太郎电铁》，烧录后发现模拟的PCE游戏都或多或少的有拖慢现象发生，其中《桃太郎电铁》基本感觉不到拖慢；射击游戏《中华大仙》在画面敌人多时会稍有拖慢现象发生但可以忍受；《西游记2》和《PC原人3》拖慢得就很严重了，看起来像是慢镜头特写；而《街头霸王2》不仅慢得忍无可忍，还经常发生色块混乱现象，人物的头脚时不时的就和躯体分家了——本人强忍着打通了一次《街霸2》，一次未接续竟达一小时多，而PCE版本《街霸2》本身的动作流畅、画面精美是丝毫不输给当时的街机版的。看来现在用GBA完美模拟PCE游戏还是比较勉强，但毕竟可以模拟了，有理由相信，在GBA上不仅能玩到原汁原味的《街霸II X》，经典的《12人街霸》有一天也会借由PCE而在GBA上得已重现。至于其他动作游戏，PCE有的FC基本都有且画面上差不太多，一般ACT还是用FC游戏模拟吧。



GG、SMS游戏烧录测试：因为我没有SMS的ROM，就只能拿GG ROM测试了，测试的分别是GG的《侍魂》、《饿狼传说特别篇》、《索尼克与特拉斯》、《怒之铁拳》、《大战略》和《梦幻之星》，这些游戏基本代表了GG游戏的各个种类，测试后发现，《侍魂》在游戏时会偶尔发生色块混乱现象，《饿狼传说特别篇》虽然没有色块混乱现象发生，但画面闪烁的非常厉害，除这两个外，其他游戏运行得都十分完美，尤其是《索尼克与特拉斯》更是流畅至极。

4.LINK4.00测试报告总结

以上只是4.00烧录驱动的新功能测试，其他的诸如中文游戏名称菜单、自动去附加片头等功能，现在也不是什么新鲜事，大可不必为之浪费笔墨版面。虽然4.00版让ZIP卡功能继续加强，但直到2004年2月9日放出的4.00正式版，仍然没能支持《口袋妖怪 火红·叶绿》的1M FLASH记忆模式，也不免使喜爱《口袋妖怪》的GBA LINK ZIP玩家略感遗憾；而且在ZIP卡的烧录过程中会占用大量的系统资源，在烧录游戏的5~10分钟内，除了等待根本不能在自己的电脑上做些其他事情——降低对系统资源的消耗，同样是EDIY产品需要改进的地方。



▲把最下的Save选项调成“Yes”才能正常记录。

256M单卡售价：368元◆安装方便度6分◆烧录时间2分◆是否省电4分◆稳定性9分◆使用方便度8分◆、软件功能更新速度8分◆特色功能：压缩功能3分、SMS功能8分、直接支持多种模拟器游戏8分

三、EWIN非专业测试报告

EWIN算是今年烧录卡诞生的新贵了，之所以称之为新贵，是因为EWIN刚出世就具备了完美运行真实时间系统和非常不错的稳定性，但现在还不能称之为烧录界乱入的一匹黑马，因为EWIN的其他方面实在没有什么值得圈点的，复杂的操作加上全英文的界面也影响了它在大众玩家群中的普及。图形界面操作系统虽然划分

得看起来井井有条，但功能尚未实现，倒是记忆功能等必用选项需要手动开启，而记录默认状态居然是关闭！开启记录状态需要按SELECT+R或按SELECT+L进入设定菜单后、将“Save type auto-detection”项按成“YES”，否则玩游戏时就无法存档。大概由于该烧录卡问世时间短及制作小组的经验不足，EWIN对应的烧录软件一直存在这样那样的BUG，有些BUG还会直接影响烧录。

笔者对EWIN的一些性能作了测试，烧录64M游戏大致需要2分钟，至于256M游戏需要多长时间笔者没试，因为目前的256M卡还容纳不下256M的ROM，但以刚才测试的烧录时间来说，2分钟完成64M游戏的烧录速度，对于USB接口烧录器也不算快。



那EWIN的耗电又怎样呢？笔者用《超级大战争2》测试，5小时27分钟后将充满电的GBA SP的电耗尽；很省电的《口袋妖怪 红宝石》则运行了6小时40分钟才断电。

不过来自于官方的承诺说，EWIN在实现其他功能之前，一定要把烧录游戏这方面做稳定了，以后还要解决包括操作简化、界面中文等问题，以及开发出扩展各项功能的插件。若厂商所说为实，那未来的黑马现在也许正在孕育中，笔者也祝愿EWIN在不久以后能像GBA LINK ZIP那样，完成从丑小鸭到天鹅的进化。

256M全套售价：550元◆安装方便度4分◆烧录时间3分◆是否省电5分◆稳定性9分◆使用方便度2分◆软件功能更新速度暂无法评分◆特色功能：真实时间准确度：10分。

四、GBA MAGIC业余测试报告书

真是一波未平一波又起呀，MAGIC现在也终于向国内发展了，有趣的是MAGIC与XG2T除了包装，其他几乎完全相同，连驱动、LINK线都通用，两家厂商的关系笔者不得而知，下面只对烧录卡从普通玩家所关心的角度进行测试，但有些XG2T和MAGIC重复之处将不再做报道。



1.双记忆系统测试

和XG2完全相同，但合卡菜单是英文的。

2.烧录过程测试报告

笔者仍用《SD高达A》和《口袋妖怪 火红》来测试，结果烧录时间总计17分钟，其中有两分钟为系统为两款游戏排除容量区块的时间。对记忆类型的支持程度上，《口袋妖怪 火红·叶绿》，在添加ROM时出现的记忆模式选择中，选中“1MB（特殊使用）”可以正常记录；没打过补丁的《SD高达A》也可以正常记录。



▲MAGIC的合卡菜单。

3.真实时间系统

MAGIC的真实时间系统在合卡菜单的电子表上和游戏《口袋妖怪 红宝石》中走得都不准。

4.使用时间

最省电的烧录卡终于出现了，把GBA SP充满电后，用《口袋妖怪 红宝石》测试，使用时间为达到了11小时53分！

5.其他说明

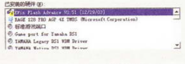
印象中MAGIC一直把重点放在国外，现在虽然想进军国内市场，但与各方面极其相同的XG2T相比，其在软件更新方面要慢得多，目前最新的版本的合卡菜单也还是满眼的英文。

256M全套售价：498元◆安装方便度3分◆烧录时间1.7分◆是否省电9.9分◆稳定性7分◆使用方便度3分◆软件功能更新速度3分◆特色功能：SMS双记忆系统6分。

五、烧录小常识——一些小问题的解决方法

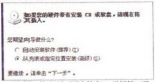
烧录虽然简单，但并不是每个新上手的用户都能够顺利搞定的，连接失败或传输进度时卡住不动都让刚用烧录卡的玩家大为头痛，下面就说说这两个糟糕的问题该如何解决。

1.USB口烧录问题——烧录程序不被识别的解决方法

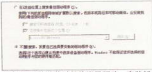


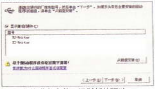
▲黄色惊叹号的项就是没有被识别的驱动。

大多烧录卡都是接USB口的，虽然保证了烧录速度，但安装也比较麻烦，而且有时还不能被自动识别。首先先确认是否有没连接好的地方——一般时候问题都不出在这里，大多是安装的错误。那只好手动识别了。右键点击“我的电脑”，然后点属性→硬件→设备管理器→通用串行总线控制器，这时，如果有以前版本的驱动或其他版本的驱动程序，最好给御载掉，然后右键点击通用串行总线控制器，点“扫描硬件改动”；如果没有其他驱动需要卸载，通用串行总线控制器下就有该设备的未安装识别（图标上覆盖一个黄色感叹号），右键点这个未安装程序，选择“更新驱动程序”，驱动就会被识别。然后按照说明书或官方网站的安装方法操作就可以了。



▲“扫描硬件改动”后弹出的窗口，选择第二项。


▲如果以前装载过其他烧录驱动，安装新的驱动时就按图中所选。


▲从磁盘安装，识别新的驱动。


▲点击浏览找到需要复制的文件。

2.并口烧录的问题——XP下传输进度时卡住的解决办法

初次用GBA LINK ZIP驱动3.60以后版本在XP下烧录时，都会在传输进度时卡住，这时需要进入”系统参数“栏，把左上的“I/O延迟”调到5~10，一般配置的电脑就可以正常烧录了，如果还在传输进度时卡住，那就把“I/O延迟”继续调大——当然了，“I/O延迟”数值调得越大，烧录速度就越慢。



结束语

写到此，本期测试报告已向各位玩友全部汇报完毕，感谢各位如此耐心地看到这里，另外也请EZ用户不要误会，我没提EZ系列并不是说EZ不好不值得推荐，实在是自己从没有用过不敢多说。本人腹中墨水缺洞以致无法将该篇报告写得生动美丽，但文中所列数据皆为本人亲自测试所得。但是，相同的周边产品也不能排除有这样那样的差别，因此本文也仅作为参考，希望能对玩家们有所帮助。

硬件发烧馆

文：雪兔

一、不用插电源的 SP 充电器

不用插电源就能直接给自己的 SP 充电？这个听起来还是很吸引人的，尤其对于经常出差的玩家更是具有不可抗拒的诱惑力，下面要介绍的，就是两款不需电源的充电器：

1.手摇充电器：手摇充电器出现的时间不长，价格也不贵，价格在 30～35 元之间，要说优点实在是多，节约能源、绿色环保、锻炼身体……要说缺点嘛，只有一条，那就是不实用。



准备就绪，本人就摇那个小充电器的摇把，SP 充电指示灯随着亮了起来表明SP确实充了电，摇时发出不大却很嘈杂的稀里哗啦声保证你能在漫漫人海中引人注目——摇了 20 分钟后本人已经没有耐心，便停了下来，期间本人虽换手 7 次，但手臂仍感觉明显的酸痛，累便累了，连续摇上 20 分钟且什么事也做不了，其枯燥可想而知。

本人用XG2 TURBO 上烧录的《超级大战争 2》测试使用时间，因为XG2 TURBO使用时间和普通的GBA 卡最接近。测试结果：笔者摇了 20 分钟充给 GBA SP 的电，即使是 XG2 TURBO 这样省电的烧录卡也只使用了 24 分钟，用其他烧录卡使用时间还会更短。

测试到此，大家对这种周边的实用性心里有数了吧？除非有超人的毅力，平常人摇上十分二十分钟基本就不耐烦了，至于该充电器对 SP 电池的损害有多严重那还是另一回事了。

SP 手摇充电器，适用于喜欢随时锻炼臂力和毅力且经常出门的玩家。

2.SP 外置充电器（干电池充电器）：好像几年前手机就出现过类似的周边，就是在没有电源可充电的情况下，通过“干电池充电器”用到处都买得到的干电池来给手机电池充电。其实这款用干电池给SP 充电的周边面市也很久了，不过从前笔者一直没从琳琅满目的周边里注意到这个化妆盒一样的小东西，还好这次发现及时补上了。



这个充电器比起上面提的手摇充电器具有省时省力的优点，但成本也要高得多。

本人用最普通的5元四节价格的7号干电池给SP 充电，大约充电 20 分钟后，SP 的充电指示灯灭了——不要以为 SP 电池充满电了，而是干电池的电用尽了。下面测试使用时间，依旧用烧录在 XG2 TURBO 上《超级大战争 2》测试，这一次居然使SP坚持了55分钟。从使用时间上看还算让人接受，但价格呢？这个干电池SP充电器的价格在40～50元之间，而每次给SP充电需要四节7号干电池，无疑又增加了电池成本。算电池钱在内首次购买该周边的投入最少需45元，有这钱为什么不买一块 SP 备用电池随身携带呢？

对于这两款周边，笔者总体上感觉是有趣但实用性很低，那些经常出门在外的有连续作战的习惯的玩家，还是添点钱再买一块 SP 电池备用吧。

二、GBA 记忆棒

丢失记录曾经是掌机玩家挥之不去的噩梦，不仅十余百余小时的努力瞬间灰飞烟灭，更容易

使本为寻找精神上慰藉的玩家反而在精神上遭受不小的打击，甚至产生灰心、颓废等的消极情绪。能拥有一个像PS记忆卡那样用来保存记录的工具，更是那时掌机玩家一直未能实现的梦想。

后来随着烧录卡和个人电脑的普及，曾经的噩梦和一直未能实现的梦想都渐渐被忘却，即使偶尔想起那段提心吊胆的日子，更多的也是对逝去岁月的凭吊和回忆。

然而GBA的记忆卡还是出现了，在这个烧录卡和个人电脑普及的年代，它终于与曾经苦等它的玩友们迟到的约会了。但昔日躲在窗后偷窥梦中情人的羞涩少年如今已经长大成人，正拥着热恋的女友卿卿我我——迟来的SMS记忆棒没有带来多大的震动，倒有那么一点美人迟暮的惋惜。

话说回来了，个人电脑和烧录卡再普及也没达到广大玩家人手一套的程度，不少烧录卡玩家还要去网吧烧录，从这点看记忆棒倒也还算赶了趟末班车。

SMS是Super Memory Stick的简称，直译为超级记忆棒，大小不足GBA卡一半，非常精致小巧。

将记忆棒插入通信端口后，开机时按住SELECT+START，使Nintendo字样消失，令GBA(SP)进入联机等待，再次出现音效便进入SMS界面，共有5个选项：

SMS File Manager：文件管理界面，进入后，按START键，记忆棒中就增加了GBA卡带上游戏的当前记录；按A键是从记忆棒将选定的记录读取到对应的游戏；按SELECT是删除所选的记录——以上操作每次执行时，都步出现是否确认的提示，按A键确认继续就可以了。如果是FLASH合卡，直接进入SMS界面后只能保存第一个游戏的存档，但有些在合卡菜单中支持B键特殊启动的烧录卡如EZ、XG（不包括XG2 TURBO）系列，可以在合卡菜单画面选定任一需要保存记录的游戏，按下B键后当"GAME BOY"字样出现时，按住SELECT+START就可以再进入SMS界面，这次如果保存的记录，就是选定游戏的存档了。



▲图中银白色的就是MAU记忆棒。

SMS-SMS Copy：记忆棒间互相拷贝记录，进入该项后找到要拷贝的记录文件，按A选定再按A跳过，不久会出现拔出记忆棒的提示"Please pull out SMS"，拔出记忆棒后再把另一根插上，系统会自动把选定的SMS记忆文件拷贝到新插SMS上。

Cartridge Auto Delect：查看当前游戏（卡带上游戏或合卡选定的游戏）的记忆参数。

Format SMS：格式化选项，执行此选项并确认后，记忆棒中保存的所有记录都会被删除，所以此选项操作前务必三思。

Run Game in Cartridge：运行游戏，选择这项直接进入游戏或合卡菜单。

SMS容量有4M和8M之分，4M价格50元左右，8M价格在70～80元之间。除了网上商城介绍的条型SMS记忆棒，市面还不知什么时候出现了另一款名为MAU的记忆棒，比起SMS记忆棒，该款MAU记忆棒显得要丰满些，不过曲线造型还是相当养眼的，这种MAU记忆棒只有4M一种，市场上要价在50～80元之间不等，50元左右是合理价位，超过70元明显是遭遇JS，某些JS会欺骗玩家说MAU是第二代记忆棒——不要被骗了，SMS记忆棒只有4M、8M两种，没有什么所谓的第二代。MAU和SMS的差别除了管理界面中的"SMS"被替换成"MAU"，其他完全一致，功能也和4M记忆棒完全相同。

记忆棒虽然诞生得有些生不逢时，但对于没有个人电脑的玩家来说，投入几十元就获得了一个自己专门用来保存游戏记录的空间，也是非常值得的。同样，对于一些断电自动记录的游戏如《火焰之纹章》，也可以通过SMS记忆棒使用S/L大法了——看成败人生虽然豪迈，但为了消遣游戏而一次又一次的从头再来，弄得自己悔恨窝火拍大腿扯头发甚至摔机，也确实有些不值得。

文：游戏商人　编：LIKY

掌机汉化游戏介绍第6弹

2004年了，商人也为大家带来了2004年的掌机汉化游戏介绍，一转眼商人的文章已经连载6期了，想想还真是个奇迹，呵呵呵。与上期介绍相比，本次有不少小的惊喜哦，想知道是什么吗？那就赶快看下面商人的最新介绍吧！

从本期开始商人为大家加入了GB/GBC游戏的汉化情况介绍，大家可不要说我老土哦，因为有的GB/GBC游戏的确是最近才被汉话（破解）的。



首先为大家介绍传说中的经典《仙剑奇侠传》，大家没有看错，的确是掌机版的《仙剑》，商人以前对此游戏也是只闻其名未见其身，托kamiyou（ROM破解者）的福，现在终于可以亲身体验一下了，由于是GBC版的，缩水是意料之中的事情，不过游戏做得还是有模有样，人还是那人，怪还是那怪，当然与PC版的《仙剑》相比还是有一些不同的，比如以前PC版的敌人是可见的，而GBC版改为了随机遇敌，并且据说在剧情方面也不完整，商人由于时间关系没有将此游戏通关，所以剧情发展到那里也就不知道了（哎呀谁丢的砖头），不过根据游戏32M的容量猜测，想必流程也不会太短吧。



下面商人为大家介绍国产中文游戏内的强作《水浒神兽》，此游戏无论从画面还是游戏性上都完全可以与日本游戏厂商相媲美，大家看看图片中的战斗画面，不注意的话还以为是《口袋妖怪》那，并且人物对话的时候表情会随对话不同而变化，从这个小的细节就可以看出制作公司之用心，《水浒神兽》为GBC版本，本来就是中文的，因为是台湾公司开发的嘛，该公司为“广誉科技”，但目前好像已经倒闭了，汗哦，开发这么好中文游戏的公司竟然倒闭了，这让商人想起了日本的“SNK”与“彩京”。这款游戏在系统上可以说借鉴了《口袋妖怪》，《口袋》可是老任的超级大作，其游戏系统自然是炉火纯青。所以《水浒神兽》借用这个系统实在是明智之举。游戏中有很多收集的要素，隐藏的内容也很多，水浒中108个好汉，在游戏里就变成了108个神兽，把108个都收集齐全的难度可不亚于收集齐《口袋》里所有的妖怪哦，呵呵！游戏剧情也不错，将古典名著《水浒传》进行了夸张的改编，大家一定会比较亲切，游戏难度也适中，在这里商人推荐有条件的朋友来试试我们国产的中文游戏大作，这可是目前国产掌机中文游戏里的顶级货色哦。







又一个传说中的游戏《石器时代》掌机版，商人是没有见过也没有玩过，据说游戏已经被破解了，但不完美，还有一些问题需要修正，

所以大家就先等等吧，预计下次《掌机王》会为大家带来更详细的介绍。说实话商人对这款游戏还是满期待的，想当年上高中的时候，玩的第一款网络游戏就是《石器时代》，那时候的网络游戏可不像如今的网络游戏这么泛滥啊，并且那时候宽带还没有普及，用小猫玩网络游戏好奢侈的说。





好了，本次GB/GBC游戏介绍就先到这里，现在为大家介绍一款没落掌机WSC的汉化游戏《机动战士高达SEED》，不知道现在还有多少朋友会去买WSC，并且在没有烧录卡的情况下此游戏也只有模拟模拟了，游戏的所有剧情已经汉化了，这款游戏想必高达FANS会比较喜欢吧！



喜欢的朋友就感谢下面这些为汉化游戏而努力的人们吧。

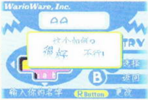
翻译：alex2092

文本润色：碧黯·云逍

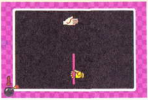
其他：阿姆罗

特别感谢魔法皇子提供大量资料

终于到了如今的掌机老大GBA出场的时候了，嘿嘿，大家等急了吧，先让商人喝口水再为大家介绍嘛，表那么残忍好不好，混口饭吃而已不用这么拼命吧。



BT的《瓦里奥制造》也被汉化了，此游戏可算是GBA上的休闲游戏之王，内涵上百个的休闲小游戏，并且有的很恶搞（BT）哦，不过说实话游戏真的很好玩哪，有条件的话一定要试试哦，在这里也推荐给各位MM玩家。



此游戏由baicj汉化。

作为春节礼物，第二汉化测试版也放出了，这次的汉化度比原来的高了很多呀！

作者主页：http://www.websamba.com/baicj/

在作者主页里看到《超级大战争2》的汉化工作也在进行中，高度期待ING……



现在商人告诉大家一个好消息，等了好久，曾经为我们带来一个又一个汉化游戏的CGP小组终于重生了（曾经有一段时间小组暂时关闭），什么？你还不知道CGP！汗哦，一看就是新读者，曾经的《黄金太阳 开启的封印》、《光明之魂》等汉化作品都是出自CGP之手，《世界传说 换装迷宫2》就是CGP重生为大家带来的礼物，《世界传说 换装迷宫2》是很值得一玩的RPG，人物对话有时候也蛮搞笑的。战斗采用"《传说》系列"传统的手动战斗方式，研究各种连续技是游戏的乐趣所在。游戏的进行采用任务接收方式，当初因为语言的障碍而无法享受游戏乐趣的玩家这次可以充分体会到游戏丰富的内容了，大家先试试看。



下面是CGP小胖的原话：

小胖：即使是重生准备期我们也没有停止汉化的脚步，借此重生的机会向大家奉上一款著名的RPG游戏《世界传说 换装迷宫2》的汉化测试版。此测试版除小字部分、菜单、任务剧情、物品说明外均已汉化完毕。如果你在游戏中



发现任何BUG，请到我们的论坛说明，我们会以最快的速度解决BUG以及放出最新补丁，谢谢。积极踊跃的朋友将得到CGP下一个作品的测试权。

本次工作参与人员

破解：SODY、不知云

翻译：小胖、枫

测试：BADBOY8 吉武爱吹牛 蜚语门

美工：pippe222

CGP主页地址：http://www.cgpteam.com



CGP还有个情人节的礼物送给大家，虽然情人节已经过去（别提了，又一个没有情人的情人节），但这份礼物我们还是收下了，《滚滚棒》是一款很休闲的游戏，虽然属于GBA的早期作品，但还是不可以掩盖它的游戏性。游戏规则很简单，控制一根旋转的棒棒到达目的地，碰壁就算输，大家握好GBA不要发抖哦！

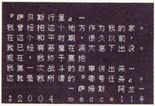
任天堂招牌A·RPG《塞尔达传说 众神的三角力量》汉化版本也与大家见面了，其实对于这款游戏，商人满佩服汉化作者的，kingbao578根据hahalink的SFC中文版做的GBA版的补丁，强吧，呵呵，GBA版本来就是SFC的移植版本，连剧情都一模一样，没有想到连汉化也可以“移植”，不过根据SFC版没有四支剑模式推断此GBA版本应该没有汉化四支剑模式，本作四支剑模式可是极具乐趣，GBA联机的快乐在这里可以得到完美的体现，有条件的朋友一定要试试哦，超强烈推荐。任天堂出的游戏款款是精品，而这个游戏的人气几乎要达到《口袋》的人气了，不玩可惜哟！

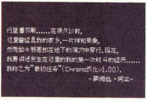




《银河战士 零点任务》是老任的又一动作精品，为FC复刻版，不过游戏基本上是重新制作的，我想老任也不会让我们在GBA上玩FC水准的《银河战士》吧。动手又动脑一向是任式动作游戏的特色，当然本作也不例外，游戏中不但要考验你的操作水平，还需要你积极动脑解谜才可以顺利推进，如果你对动作游戏喜欢的话不要错过本作哦。







汉化版信息：

制作：madcell

破解：madcell

翻译：madcell

发布：天使汉化组

时间：2004年2月9日

主页：http://angel.emu-zone.org

又一款《银河战士 零点任务》的汉化版，由chrono汉化完成。是同一个游戏的不同汉化版本而已，多一个选择也不是什么坏事嘛。



（LIKY注：关于本汉化版大家可以参看本辑的chrono所写的汉化手记。）

Chrono的主页：http://www.chinaemu.cn/zhuanti/chrono/



《街霸 II X苏生》的汉化版，格斗游戏嘛需要汉化的地方不多，不过还是很感

谢汉化者又左马（zuomajie@163.com），可以看到游戏菜单都经过了汉化。“《街霸》系列”一向是经典的格斗游戏，当初可是占据了街机游戏排行榜的第一的，游戏元素都基本移植下来。但毕竟GBA的键位太少，重拳和重脚竟然是L/R，操作起来是在不方便，但人物特写画面做得十分漂亮。



《幻想传说》汉化版。由千岛汉化组汉化，目前文本翻译已经完成一半多（60%），小组的处女作哦，由于游戏在剧情方面是分散的，文本导出的时候就发现文本不是按照剧情来的，是按一个场景内所有的对话方式储存。所以有很多地方还没有汉化，请大家注意哦。《幻想传说》算是GBA上的一款RPG大作，画面与SFC有点相似，剧情和PS相似，有原创但不是很多，战斗和《换装迷宫》一样，事先设定一些特技的输入方法，战斗时按照事先设定输入就能放出，很方便哦。





千岛汉化组介绍

组长：金泽

破解：金泽

翻译：第五使徒（QQ：193668930）BLADE ^Ailaku^

工具：菜鸟小生 FUN-LOVE

封面：SHIK

感谢：胡里胡涂、天使泪光、乃神子 madcell、yeyezai、rose

《SONIC 战斗》汉化预告。



《SONIC战斗》是熊组2004年的第一个汉化工程，目前汉化非常顺利，进度接近70%，图片、技能IC、菜单等部分已经完成，现正在翻译剧情中，相信不久完美版就能呈现在大家眼前。敬请期待……由于游戏尚未汉化完成，商人也就在这里不多作介绍了，还是等下期为大家带来更详细的内容吧。



《Sonic Battle》汉化计划

破解：暗黑破坏熊

图片：暗黑破坏熊

翻译：暗黑破坏熊、CHDU、AYAHR

主页：http://bearteam.emu-zone.org

《逆转裁判3》汉化测试版。关于“《逆转裁判》系列”商人没有必要再多做介绍了吧，如果可以看得懂文字的话是绝对可以收藏的游戏。本次测试版只汉化了一点点而已，进入法庭后没说几句话就全变成日文了，所以还请各位玩家耐心等候，到下期《掌机王》与大家见面的时候也不知道可不可以完成，到时候再说吧。





本期的汉化游戏介绍就到这里了，虽然本次介绍的游戏不多，但其中的几款经典之作够大家玩到下期《掌机王》与大家见面了。现在网络上的各汉化小组都很不容易啊，一切服务都是免费的，大家还真以为有免费的午餐啊，免费是因为汉化游戏所有的费用都是各小组成员自己负担的，所以请大家爱惜人家的劳动果实，支持中文游戏，给人家更多的掌声吧。有条件上网的朋友欢迎到www.gbgba.com转转哦！

文：小超　编：LIKY

GBA软件大集合

猴年好，猴年好！这可是新春后第一辑的《掌机王》啊，值得纪念！走走，LIKY请客。小超马上招来LIKY的一只西红柿，只见LIKY圆目：你小子，老是让我买单！别走开，待俺吃完LIKY的西红柿（—＿—），马上有超级爆料给大家。

世界颠倒—GBA上玩SFC？

对，没看错，GBA上可以玩超级任天堂Super Famicom（简称SFC）的游戏了！小超看到这条消息，第一感觉是愚人节的信息放早了。出于习惯小超还是从网上下载了网友制作好的SFC早期游戏《雷电传说》FOR GBA的ROM，烧录到GBA SP，竟然运行正常（图一）！立刻有种太阳从西边出来的感觉。千真万确，现在GBA上已经可以模拟运行SFC游戏，让我们记住这伟大的一刻，同时记住这个软件的名字：SNES Advance（之所以叫SNES Advance，是因为美版的超任的名字就叫SNES，标志见图二）以及它的作者：Loopy！记得当初，大家还曾为GBA上是否会出现MD和SFC 16位家用机模拟器而争得头破血流，唉！事实总是最好的证明！



图一

图二

SNES Advance最初版本在2月18日放出，不过当时软件的名字叫"PocketNES"。在2月29日的时候Loopy又放出一个改善游戏速度的新版本，同时将软件的名称改为"SNES Advance"（大概作者想和Pocket PC上的超任模拟器区别开来吧，不过新名字更具GBA风味，笑～）。这两个版本的版本号均是"v0.？"（版本号好奇怪吖），大家可以去http://snesadvance.org下载。SNES Advance主要功能是在GBA上模拟SFC环境，从而运行SFC游戏。不过，目前SNES Advance能完美支持的SFC游戏不是很多，大部分游戏不是黑屏就是花版。有的游戏虽然能正常显示，但速度偏慢。最大的遗憾是，SNES Advance不支持声音，所以GBA上只能玩无声的SFC游戏。看到这里，大家是不是有点泄气？但，但……这只是SNES Advance最初的版本。任何软件都有逐步完善的过程。下面给出SNES Advance支持比较好的游戏列表，大家参照一下：

Akumajou Dracula XX (J).smc
Aladdin (U) [!].smc – （非常不错）
Animaniacs (U) [!].smc
Axelay (U)：（菜单贴图错误，但速度非常好）
Batman Returns (U) [!].smc
Breath of Fire (U) [!].smc – 小错误
Choujikuu Yousai Macross – Scrambled Valkyrie (J).smc – 极好
Darius Force (J)：Intro有问题，但是其他都可以玩
Demon's Crest (U) [!].smc
Donald no Maui Mallard (J).smc – 贴图有错误
Earthworm Jim (U).smc – 极好
Fatal Fury (U).smc – 好
Gokujou Parodius (J).smc
Goof Troop (U) [!].smc – 贴图小错误
Ganbare Goemon – Yuki hime Kyuushuutsu emaki (J) (V1.0).smc – 不错
Gradius III (U) [!].smc – 非常棒的效果
Gunforce – Battle Fire Engulfed Terror Island (U).smc – 可以工作
Legend of The Mystical Ninja, The (U) [!].smc

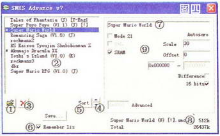


Mega Man's Soccer (U) [!].smc — 慢，但是可以运行
Raiden Densetsu (J) [!].smc — 可以运行
Raiden Trad (U).smc — 运行可以，但有贴图小错误
Secret of the Stars (U).smc — 贴图错误
Simcity (U)：菜单错误
Super Castlevania Ⅳ (U) [!].smc
Super Ghouls 'N Ghosts (U) [!].smc — 背景小错误
Super Mario World (U) [!].smc
Super R-Type (U) [!].smc — 非常棒，速度正常
Super Smash T.V. (U).smc — 一些小错误
Xardion (U) [!].smc — 能运行

手头的SFC ROM不是很多，小超测试了其中几个，《超级马里奥 美版》、《恶魔城XX》(图三)、《超级R-TYPE》、《雷电传说》这些游戏运行都不错，速度有点慢，但在能忍受的范围内。《魂斗罗 精神》则只出场景，不出人物。《洛克人X2》、《洛克人X3》提示ROM错误，《浪漫沙加》只能看开头，还花版。更多的游戏，则是黑屏。瀑布汗ing，看来SNES Advance还有很长的路要走。建议大家直接从GBA上运行，而不要使用电脑上的VBA模拟器测试，GBA上实际运行速度要比VBA快一些。还有个问题，SFC游戏的分辨率比GBA分辨率要大，在GBA上运行时，下方的画面被切去一块。当然也可以通过PC端来修正，但效果不是很好。另外SNES Advance支持制作游戏合集，大家可以把喜欢的游戏做成一个ROM，仿PocketNES?


图三

下面说说如何用SNES Advance在电脑端制作GBA ROM。首先双击SNES Advance.exe，就是绿色GBA图标那个，程序运行。SNES Advance的界面很简洁(图四)，操作也非常简单(这也是大部分GBA软件的共性)。点击打开(图四①)，找到你需要制作的SFC ROM(什么？没有SFC游戏ROM，那赶快去BAIDU.COM搜索找找吧！SFC游戏ROM的文件名以.smc结尾，大家看仔细啦！)，点击确定。左边的大框(图四②)里会显示ROM相对应的英文游戏名称。鼠标选中游戏，点击红叉叉(图四③)即可删除。选中游戏后，点击上、下的箭头(图四④)可改变游戏顺序。恢复默认顺序的话，只要点击一下"sort"按钮(图四⑤)，游戏列表会按照英文字母顺序排列。勾上Remember Lis选项(图四⑥)，程序会记住ROM列表，下次打开可以继续上次操作。


图四

当用鼠标在左边的列表中选中一个游戏后，就可以对这个游戏进行单独操作了。此时，右边会显示游戏的一些设置。右上方是游戏的英文名(图四⑦)，可以修改，但不支持中文。右下方则是游戏的文件名(图四⑧)，后面跟着游戏的容量，以K为单位。下面的Total则是制作的GBA用ROM的容量，注意不要超过你的烧录卡的容量哦！还有这里是电脑的BYTE为计量单位，256Mb的烧录卡实际是32MB，不要弄错了。右方中间的部分(图四⑨)，可以对制作ROM的细节进行调整，以在GBA上获得更好的运行效果。能够调整的选项有是否PAL制、是否是SRAM存储、是否自动缩小画面等等。SNES Advance.dat文件记录了一些游戏的设置，比如《超级马里奥世界》这个游戏，画面缩小值是30，SRAM选项开。建议大家使用本身默认的设置。


图五

一切就绪，点击"Save"按钮，选择生成GBA用ROM的文件名和存

储位置，OK，GBA用SFC游戏制作完毕！下面讲讲在GBA上操作的办法。开始画面会出现游戏列表的名称（图五），用上下方向键选择游戏，按A确定进入游戏。在游戏过程中，同时按住START键和SELECT键会出现选单（图六）：


图六

bright是亮度，分为low、med和high三档，不过小超在GBA SP上没发现亮度有明显差异；reset是当前游戏重启；game menu则是回到游戏列表。由于SFC手柄比起GBA多了XY两个键，因此GBA上玩SFC游戏按钮亦有变化。下面是按键对应，左边是SFC的按键，右边是GBA的按键，主要是运用组合按键达到相同的效果。

Y = B
X = L
B = A
A = R
L = Select+L
R = Select+R

虽然没有声音，虽然很多游戏不支持，但，至少SNES Advance让我们看到在GBA上玩SFC游戏的希望，让我们看到了GBA上仍有很多潜力可以挖掘。狂热期待下一个版本中！

加油，国人的GBA操作系统！

去年GBA上曾经出了个叫PogoShell的操作系统，有WINDOWS资源管理器一样的界面，可以看书、看图、玩FC游戏。不过PogoShell是英文的，而且只对FA等几款国外的GBA烧录器支持得比较好。当时可以说羡煞无数国内GBA Fans。现在好了，我们国人自己开发的GBA操作系统AppleShell横空出世，快来看看。

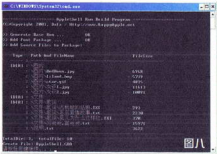
说AppleShell是一个GBA上的小型操作系统，原因在于它采用了类似WINDOWS资源管理器的界面，所有文件以表的方式列出，并且支持多级目录。目前AppleShell支持在GBA上浏览.TXT格式的文本文件以及.bmp、.jpg、.gif等格式的图像文件。也就是说，AppleShell实现了在GBA上看电子书、浏览图片的功能。

AppleShell的作者是山东济南的张建国同志（呵呵，小超的同乡哦！双眼泪汪汪中……），网名“大发”，从事密码安全类的工作。软件最新版本是V1.0，大家可以从张同志的个人网站——果子园下载，网址：http://www.HappyApple.net。（题外，连网站的名字都和APPLE有关，莫非张同志也和俺一样喜欢吃果果，同好，同好！）

下面介绍一下AppleShell的PC端使用方法。AppleShell采用批处理形式的编译执行方法，首先大家要把做成GBA ROM的图片和.TXT文件拷入到FileSystem目录下面（图七）。


图七

在FileSystem目录下，你还可以再建子目录，并拷入文件。目录名和文件名均支持中文汉字。准备好后，点击build.bat执行批处理，批处理文件会自动调用res目录下RomBuildPro.exe将FileSystem目录下的文件编译成GBA ROM（图八为编译过程的截图），编译好后的文件名


图八

是AppleShell.GBA。由于是一个文件一个文件地编译，速度慢一些，大家要耐心等待。如果处理的图相文件比较复杂，出现WARNING:FILE SIZE=0字样的错误提示，这时需要用写字板打开build.bat文件，将“res\RomBuildPro.exe FileSystem AppleShell.GBA 3”中的数字“3”改成“2”。如果仍旧出现类似提示，则改成“1”。



图九

如果想生成别的文件名的ROM，将“AppleShell.GBA”改成你喜欢的名字就可以了。

编译完成，将









AppleShell.GBA 拷入 GBA 烧录卡带，即可执行。在 GBA 端，出现 AppleShell 的 LOGO 后（图九），接着进入文件管理界面（图十）。上面会列出第一级的目录和文件。如果是文件，则后面还会出现容量大小的数字。用方向键移动光标选中文件或目录，选中文本文件或者图片，按 A 键是查看文本（图十一）或浏览图片（图十二）；选中目录按 A 键则是进入目录。按 B 键则是返回目录。START 键是查看按键帮助（图十三），SELECT 键则是显示软件的出处（图十四）。



由于采用了文件管理器的形式，AppleShell 操作起来非常简单。有两点遗憾，一是看文本文件时不支持存档，如果看小说的话，小超建议把小说分成若干个文件，这也是不是办法的办法。而且图片只能显示 GBA 屏幕的大小，图片很大的话，没法看清细节部分。希望张大哥能继续发愤图强，超越 PogoShell，呵呵！

GBA 上又看电子书 GBABOOK

又是一个将文本文件转换成 GBA ROM 的软件，连小超都数不清现在 GBA 电子书软件有多少，本文就介绍了 3 个：AppleShell、GBA BOOK 还有图书仔 II，瀑布汗 ING……不过话说回来，GBA BOOK 还是有很多可圈可点之处，比如分组功能、防乱码功能，下面是详细介绍。

GBABOOK 软件的作者是 Zero 和 Zhk，想要软件的话，大家可以同 GBAMYBOOK@hotmail.com 联系。

双击 MakeBook.exe 启动 GBABOOK，软件界面（图十五）上方是文件列表框（图十五①），功能按钮则集中在右下方。由于 GBABOOK 采用多层目录嵌套的设计思想，首先我们要先建立分组（目录）。点击“插入目录”，列表框中会出现“新建组”，用鼠标选中新建组，单击左键，可以将“新建组”改成其他的名字，小超这里改成“小超的个人电子书”。注意，这个新建组是最顶级的目录，以后的文件和分组，都会归到这个组下面。通俗点，这个顶级组相当于书的名称。

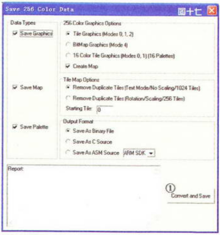
如果要再插入目录，选中最顶级的目录，再次点击“插入分组”即可。目录下插入目录，以此类推。选中某一个分组，点击“插入文件”，即可在此分组下插入文本文件。注意，GBABOOK 只可以插入 .txt 结尾的文本文件。如果要预览文本文件的内容，将右下角的“文件选择时预览”选项勾上就可以了。选择文本文件时，软件左下角会显示文本的具体内容（图十五②）。

点击“删除”按钮，可删除单个目录或者文件。点击“清空”按钮则可以清空当前所有文件和目录。“保存列表”可以将当前的文件列表保存成 .zl 文件，“读取列表”可以读取已保存过的 .zl 列表。“间隔编号”功能用来解决文件排序的问题，点击后，文件和目录自动以 10 进制为单位自动排序。

GBABOOK 的一个特色功能是可以自定电子书的封面和阅读时的背景图片。这图片可不是普通的图片，需要我们转换成为 GBA 可识别的格式。GBABOOK 软件包里自带了一个叫 kaleid（作者：Marcus Linkert）的软件，能够实现类似功能。首先，需要将图片转换成 bmp 格式，大小最好为 240X160 象素。然后运行 kaleid.exe（图十六），打开



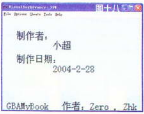


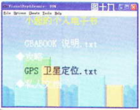


bmp 图片文件，选择 File—>Convert And Save。然后会弹出图片设置对话框（图十七），保持默认设置（256 色，Mode0，CreateMap，RemoveDulicateTiles(TextMode)，StartingTile 0，SaveAsBinaryFile），点击 Convert And Save 按钮（图十七①），输入文件名，软件将生成.gfx、.map、.pal 三个文件。注意，生成文件的一定要和MakeBook.exe在同一个目录下面。

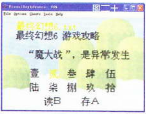
回到主程序，在“封面名”和“背景名”后打上刚才生成图片文件的文件名（图十五③）。这样生成的ROM就会使用你自定的封面和背景了。“制作者”后面可填写自己的名字，时间是指你制作电子书的时间，不可更改。这两项会在电子书的封面显示。一切就绪，点击“制作ROM”，进度条满了之后，ROM 制作完成！

与 AppleShell 相比，GBA BOOK 在 GBA 上的操作要复杂得多。开机进入封面，按START 键进入作者和日期界面（图十八），再按 START，进入文件列表（图十九）。





文件列表中用上、下键选择目录或文件，按A键进入，B键退出。GBA BOOK 有自动记录功能，可记忆住上次阅读的位置。如果不是第一次使用，开机后，按两次 START 直接进入上次阅读的文章。除了自动记忆，在阅读时按START可进入书签界面（图二十）。有10个进度可供存储，并且还提供预览功能，这点很体贴！阅读画面时按 SELECT 键可退回刚才的文件列表，按 B 键退回上一层目录。另外，GBABOOK 还定义了多种组合键：L+A：切换背景，可以从没有背景、自定义背景和内置背景三种模式中切换；L+B：消除可能出现的乱码；在制作本软件时，作者考虑到可能出现由“半个汉字”产生的乱码问题，如果出现这种问题，按 L 键＋B 键可以消除这种现象；R+A：跳到同目录中下一文件；R+B：跳到同目录中上一文件；R+ 上：当前文件向上翻阅 1%；R+ 下：当前文向下翻阅 1%。



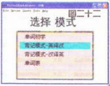
GBABOOK 是一款中规中矩的GBA电子书软件，包括存档、自定义封面、多层目录，该有的功能都有了。惟一的瑕疵就是软件的易用性不是太好。倘若作者能改进，再加上的浏览图片的功能。GBABOOK 就可以挑战最强 GBA 电子书软件的宝座了！

学英语用—— AppleWord 苹果背单词

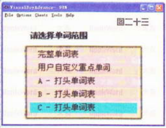
和以往的GBA英语软件不同，AppleWord 是专门针对于国人的英语单词背诵专业软件。看到 APPLE 大家应该很自然想到上面介绍的 AppleShell，没错，他们都是大发同志的杰作！AppleWord收录了6700个英文单词及其中文释义，涵盖了大学英语4－6级的所有单词。因为是专业背诵软件，AppleWord提供了多种单词背诵方式，英译汉、汉译英，还可以把难以记忆的单词标为重点。目前 AppleWord处在最初的测试阶段，大家可以去 http://www.HappyApple.net 下载。

将AppleWord.gba COPY到GBA烧录卡上就可以直接使用了（图二十一）。按 START

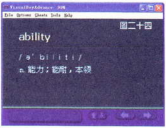




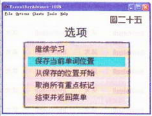
键进入后，有四个选项（图二十二）："单词初学"、"背记模式－英译汉"、"背记模式－汉译英"以及"单词表"。用方向键的上、下选择选项，A键进入，B键退出。为了方便背诵，AppleWord将6700个单词分两个大类："大学英语四级"词汇和"大学英语六级"词汇。两个大类下，又按照"A"到"Z"的字母顺序分类（图二十三）。在单词浏览过程中，按SELECT键可以将当前单词列为重点（图二十四）。按START则进入软件选项（图二十五），可以保存当前记忆单词的位置、取消重点标记等等。



图二十三



图二十四



图二十五

AppleWord英译汉和汉译英两种模式非常实用，看着英语想汉语或看着汉语想英语，小超当时也是采用这种背诵的方法。相信在GBA上会产生更好的寓教于乐的效果吧^_^。因为目前只是最初的ALPHA测试版，只提供A开头的单词，查询单词的"单词表"功能（图二十六）也还没有做好。不过大发说，会尽快放出完整版本，大家多多关注果子园网站吧。小超还要奢求（妄想？）一下，如果词汇量更大、可以用汉语查英语（超过文曲星？ －_－）的话，哼哼……哈哈……（LIKY一记板砖拍过来，你小子傻笑什么？）



图二十六

GBA 最强电子书工具——"图书仔II"

国内知名的GBA软件小组CHAOS STARS（混沌星辰）3月1日发布了GBA电子书制作工具图书仔的升级版本——"图书仔Ⅱ"（GoodBookAdvance Ⅱ）。既然称为Ⅱ代，功能自然有大幅提升。"图书仔Ⅱ"主要做了以下改进：1、代码完全重写，更高效，在GBA端运行更省电；2、增加了皮肤、字体等自定义功能；3、增加了文件加密功能（在这个注重隐私的年代，保密可是大事哦）；4、文本分页可随时中断，随看随分。软件最新版本是0.81测试版，从http://www.loveu.cn/hdxc/fenye/zhuankan/tushu2.html下载。相比较"图书仔Ⅰ"，"图书仔Ⅱ"可以说是一款完全脱胎换骨的软件，小超不得不再次隆重推荐。

下载后双击GoodBookAdvance Ⅱ.exe，

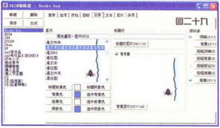

图二十七

软件开始运行（图二十七）。首先点击"新建"按钮，新建一本电子书，在弹出的对话框中输入书的名称点击"确定"。屏幕左下的"BOOK列表"中会出现刚才新建的电子书（图二十七①），鼠标选中，点击"新建文件夹"，屏幕右下"ROM 文件"框（图二十七②）中会出现名为"GoodBookAdvance Ⅱ Beta 0.81"的文件夹，选中后，点击"添加文件"可添加文本（.txt）、网页（.html）文件或图片文件。"图书仔Ⅱ"也支持多层目录，只要选中上级文件夹后再点击"新建文件夹"，即可在下层建立新文件夹。鼠标选中文件夹后，双击左键，可更改文件夹名称。"映射文件夹"可以将电脑硬盘中相应的文件夹，包括所有文件和子文件夹都可以映射过来。如果要删除电子书中的单个文件夹或者文件，需点击"移除"按钮。删除整本电子书则点击"删除"按钮。"图书仔Ⅱ"支持多本电子书同时编辑，在"BOOK列表"中选择即可。

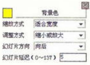
“保存”按钮，可以保存当前电子书的列表。选中文件后点击“上移”、“下移”按钮，可以移动文件的位置。“加密”是“图书仔Ⅱ”的独创功能，能对单个的文件或者文件夹加密，加密以后，必须输入密码才可以看到。选中文件或者文件夹，点击“加密”按钮，前面出现“*”（图二十七③），表示加密成功。制作繁体或者英文的电子书，则需要在右上角的字库选项（图二十七④）中选择相应的字库。如果你下载的不是完全（FULL）版，还需要单独下载字库文件哦！

图书仔自带了多种皮肤，在SKIN栏中自由选择。点击“编辑”按钮（图二十七⑤），可以进入SKIN编辑器（图二十八），对皮肤进行个性化的定制。图书仔已经内置了16种皮肤（图二十八①），如果不满意，可以点击“新建”自己的皮肤。也可以在已有皮肤的基础上进行个性化定制。点击“选项”、“存档”、“目录”、“文本”等选项卡（图二十八②）对背景图片、文字


图二十八


图二十九

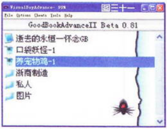
颜色以及图标进行定制（图二十九）。图片、图标的定制非常简单，点击相应按钮后，从电脑硬盘中选择合适的图片即可。“图书仔Ⅱ”的SKIN定制功能细微到了BT的程度。点击“登陆”选项卡，可以设置密码（图二十八③）。由于GBA上的按键有限，密码仅由“UDLRABudlrab”12个字母（注意这里指PC键盘上的字母，而且区分大小写！）组成。在“图片”选项卡（图三十）中，可以对图片的“缩放方式”、“调整方式”、“幻灯片方向”、“幻灯片延时”进行调整。定制完皮肤后，别忘记点击“生成”按钮（图二十八④）。



图三十

回到“图书仔Ⅱ”的主界面，点击“生成ROM”（图二十七⑥）即可生成GBA用的文件。生成的文件在Rom目录下，拷入GBA即可使用。下面说说“图书仔Ⅱ”在GBA上的使用方法。

进入图书仔的封面后，按START键即可进入目录列表（图三十一）。如果没有密码的话，需要输入密码。没有输入密码就进入的话，则看不到加密的文件。比如，小超设置了“私人”文件夹为加密。如果在封面时不输入密码，按START仍旧可以进入目录，这时虽然可以看到“私人”目录，但进入以后却是空白一片。只有在封面正确输入了密码，才可以看见“私人”目录里的具体内容！很实用的功能吧！



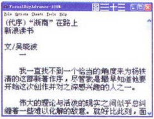
图三十一

图三十二

GBA端操作

按键	登录	目录	文本	图片
A	密码值a	进入	上一页	上一图片
B	密码值b	向上	下一页	下一图片
Select	清除输入	选项	选项	选项
Start	以普通用户身份登录	存档	存档	存档
Up	密码值u	上移光标	上移一行	向上移动
Down	密码值d	下移光标	下移一行	向下移动
Left	密码值l	上一页	上一页	向左移动
Right	密码值r	下一页	下一页	向右移动
R + A	密码值A	最下	最下	放大
R + B	密码值B	最上	最上	缩小
R + Select		快速存档	快速存档	快速存档
R + Start				进入幻灯片模式
R + Up	密码值U	上移滚动条	上移滚动条	快速向上移动
R + Down	密码值D	下移滚动条	下移滚动条	快速向下移动
R + Left	密码值L	快速上移滚动条	快速上移滚动条	快速向左移动
R + Right	密码值R	快速下移滚动条	快速下移滚动条	快速向右移动
R + L		回登录界面	回目录界面	回目录界面
L			分页时中断	退出幻灯片模式
L + A			下一文档	最大
L + B			上一文档	最小
L + Select				
L + Start		快速取档	快速取档	快速取档
L + Up				原始大小
L + Down				合适大小
L + Left				适合宽度
L + Right				适合高度

12个密码字母和GBA按键的对应关系请看图三十二。在目录界面，用上下键选择文件或目录，按A键进入，同时按L和R键回到上层目录。按START则进入存档选项。基本操作就这些，更复



图三十三

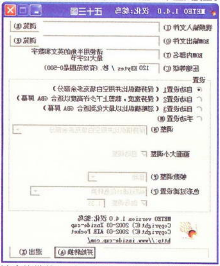


杂的操作请参看图三十二。图三十三和图三十四则是“图书仔Ⅱ”看书和存档的截图。

也许是测试版的缘故，小超制作的电子书中，有些图片是花版，有些文字是乱码，希望正式版中不会出现类似问题。无论如何，图书仔目前的功能已经非常完备了，特别是其可定制功能。其他的电子书制作工具也要加油才对，呵呵！

GBA 软件杂烩

年后还有一件大事：GBA 上电影制作软件meteo的最新汉化版本V1.4（图三十五）放出。



这个软件的1.31汉化版，小超曾在第六辑《掌机王》上有过介绍。这次V1.4版的汉化仍旧由鸵鸟完成（题外，1.31版的meteo也是由鸵鸟汉化，小超当时忘记写入，在此谢罪！汗！），大家可以从http://gba.ouroad.org下载。meteo的日文原版由帽子屋制作，他们制作的《月姬》、《歌月十夜》等游戏，曾在GBA界掀起轩然大波。meteo的日本官方网址是：http://www.inside-cap.com/techs/movie/meteo.htm。而鸵鸟更是托朋友beak在日本购入帽子屋的新游戏《君が望む ADVANCE》，才由此获得免费赠送的METEO Ver.1.4.0。够曲折吧，呵呵！

GBA上的PCE模拟器出到了5.9版本，据作者FluBBa在软件说明中介绍，现在已有多款PCE游戏能在GBA上以“Good speed”运行了！其中包括《炸弹人93》、《R-TYPE》、《1943》等昔日PCE上的大作。垂涎欲滴的朋友赶快去http://hem.passagen.se/flubba/gba.html下载吧。不过，现在能搞到PCE游戏ROM也不是件容易的事哦（笑）。相信大家最期待的是FluBBa出PocketNES的10.0版本吧。截稿前，刚刚看到日本出了个可以在GBA上玩FC卡带游戏（图三十六）的东东。除了体积大，能玩中文FC游戏才是真的！



图三十六

国产GBA模拟器DreamGBA于3月3日发布了最新的TNG v1.3版本。新版增加了对GBA流水线的模拟，可以支持全部10个FC MINI GBA游戏。大家可以去http://dreamgba.yeah.net下载。看来作者可文一直在努力啊！

年后掌机界的大事一件接一件，先有老任双屏手掌机N D S的发布，接着又冒出个SNES Advance，再加上PSP相关的众多小道消息，2004年注定将是不平凡的一年。我们更应该珍惜自己手中的Gameboy Advance，有时逝去的才是最宝贵的！最后仍要感谢GBMAD小组（http://www.GBMAD.com）以及齐鲁在线掌机论坛（http://www.QL169.com）玩友的大力协助！



游戏汉化基础教程（二）

文：全球通　编：LIKY

LIKY 按：在上一辑《掌机王》中，全球通给大家讲解了一些最基础的汉化知识，不知大家有没有收获呢？相信对汉化有兴趣的读者应该受益匪浅吧，下面我们继续请全球通来传授他的汉化心得吧，大家注意听讲哦。

《汉化基础教程——文字篇》①

随着对汉化理论的逐步理解以及对经验技巧的掌握，本教程所涉及的内容也会渐渐加深、渐渐拓宽。前面几节相信大家已经懂得了如何修改游戏中的图片内容，这主要是借助现成的工具加上一点点耐心傻瓜化地修改来完成的。有很多对汉化抱有热情的玩家都只能停留在修改图片上，其原因大家也能想得到。仅仅掌握了修改图片的方法也还远远不够，游戏发展到今天基本上没有哪个游戏的文字纯粹是采用图片来存储的了，了解文字显示的核心至关重要。从现在开始接触的东西对大多数人来说才真正感觉到难度。希望大家既不要骄傲自大，也不用妄自菲薄，万里长城也不是一天建成的，既然大家对汉化有如此的热情就一定要对自己充满信心。

在教程的最开始就谈到了文字在游戏中是如何存储显示出来的：游戏文字信息通过将文字编码、文字点阵信息分离并保存到游戏文件中，显示文字的时候程序先读取表示句子组成文字的一序列编码，然后根据游戏自身独有的字模转换程序通过编码计算出字符点阵的物理地址，然后再通过一系列的显示程序把该字符点阵显示到屏幕上。

LDR　　计算程序　　显示程序

编码串➡单个编码➡点阵地址➡屏幕显示

我们知道了基本过程后就不难猜想到，既然要修改文字我们还是可以通过修改点阵来实现。例如句子“I love China!”，可以把字符点阵“I”改为“我”；点阵“l”改为“爱”；点阵“o”改为“你”……以此类推。句子就被改为了“我　爱你，中国！”，多余的字符就全部清除。理论上分析，我们先来找个游戏进行一下实践——《光



明之魂2》，我们就来修改一下图片上顶部出现的那句话，按照字面意思可以修改为“请选择一名角色”。通过我们前面所掌握的修改图片的方法很快就能找到这些文字的位置，用TLP定位到0x8DC068，这里就是第一个字符“キ”的位置，我们可以看到该字符由4个TILE构成，排列顺序为[左上][右上][左下][右下]。在前面就已经说过图片之所以会出现错位这并不是由于TLP软件的错误造成的（TLP永远都是顺序显示的），这个和游戏显示程序的设计有密切的联系，但具体为什么需要这样排列并不在我们讨论之列，我们需要做的仅仅是按照原先的顺序排列好修改后的字符就可以了（字符的描绘可以使用任何一款图像处理软件中的文字工具来制作）。经过导出导入修改等一系列过程，这个字符被修改为了“请”字。其他的字符按照这样的方法依次修改，修改完后用VBA模拟器预览效果，可以看到这样的画面：







看来这样子做是相当成功的！见到了这样的成果你心情将会如何呢？

高兴之余静下心来还是会发现一些问题，如果把“キ”改为“请”的话，游戏中所有出现了“キ”字符的地方都变为了“请”，但“キ”并不是“请”的意思。如果全都都照这样子修改的话，一两句还是可能实现，要是句子多了绝大部分句子就要混乱了。所以仅靠这样子的修改还不行，我们还得调整每个字符的排列顺序甚至出现的位置。我们再来看看字符显示的全过程，程序是先从文件中读取了句子文字的编码串然后再经过一系列程序才显示出来的，换句话说编码串就决定了字符的排列顺序，要改变文字的顺序就是要改变编码串中各个编码的顺序。例如：先假设01表示“A”、02表示“B”、03表示“C”，句子“ABC”对应的编码是010203，如果要改为“CBA”的

话我们就可以把"010203"改为"030201"。明确了这个道理，我们就必须找到句子对应的编码串在游戏文件中的具体位置，但我们事先并不知道每个字符对应的编码，而且每个游戏的编码都不尽相同，所以也不可能根据经验来判断，缺少了这些关键的信息我们就无法搜索出编码串位置。于是我们的首要任务就是先找到一些字符的编码，然后就可以顺藤摸瓜测试出其他字符的编码。但问题是如何知道字符编码？这是一个巨大的难题。在开始找到"キ"字符后，留意一下就可以发现一些线索：基本上所有的文字点阵都保存在"キ"字符点阵附近的一大块区域内，而且字符和字符之间并没有其他杂乱信息，看来设计人员是把整个游戏出现的字符都放在了一起。那么这些点阵字符的首地址就很有规律了——公差为128Byte，因为1个4bpp的Tile占用的是32Byte的空间，一个字符需要4个Tile。前面也说过，编码是用来计算字符点阵的物理地址的。至于使用的什么具体公式我们并不用去在意，我们可以导出一个抽象公式来理解：

点阵地址＝字库首地址＋偏移地址

偏移地址＝比例常数＊字符编码＋偏移量

比例常数＝点阵大小＊K

所以：点阵地址＝字库首地址＋点阵大小＊K＊字符编码＋偏移量

对于同一游戏来说公式中的字库首地址和偏移量都是一个常量，惟一的变量就是中间的一段，由此看来点阵地址和字符编码是成线性对应关系。而我们恰好可以查看得到等号左边的点阵地址。把上面的公式通过一些数学上的变形可以得到：

△点阵地址 可以写成△字符编号 ＊ 点阵大小，所以又可以得到：(△字符编号就是两个字符点阵的序号位置差，单位为"1")

字符编号 可以轻易知道，而系数K在同一个游戏中是一定的，并且公式里的其他参数全都为整数。△字符编码 一定大于或等于 △字符编号，因而K小于等于1。点阵大小就是每个字符点阵所占用的空间，这个例子就是128（还不至于哪个游戏设计者喜欢自我拔高到利用二次函数来计算吧－_－b）。只要能知道K的具体数值我们就能知道 △字符编码了，再接下来就可以通过相对搜索来得到句子的物理地址咯。

准备好一个相对搜索工具，比较好用的是汉化高人"阿一"制作的《增强差值搜索器》和一个《字模精灵组合器》，最后再理解一下上面的推导过程。这一节先到此为止。

$$K = \frac{\Delta \text{点阵地址}}{\Delta \text{字符编码}} \times \text{点阵大小}^{-1} \quad K = \frac{\Delta \text{字符编号}}{\Delta \text{字符编码}}$$

小结：本节开始正式涉及到文本文字的修改，内容逐步变得难以理解，光看不实践是绝对不行的。文本文字的修改要比图片修改更加困难，很多时候都得靠灵活的方法才能对付。大家有了一定实践基础以后很容易犯迷糊，误以为每个游戏的文字都能按照这样的方法修改，我一直都在强调，游戏不可能一成不变。这一节中虽然提到了几个数学公式，如果你对数学不太了解，也不用去在意几个公式怎么得到的，只要你能知道地址和编码成线性比例，有这个意识就可以了。我在这儿之所以要这样提也是为了告诉大家要调动自己所掌握的其他相关知识来思考问题，一个人的知识结构应该是网状的。这不仅包括电脑相关知识，凡是能用上得都可以用上来，万一此路不通还可以通过其他知识换个角度来思考。细心的人也许会注意到"キ"字符修改为"请"字符后颜色数变少了，没有了蓝色。我来解释一下：对于大字符（一般来讲8＊8的字符叫小字符，除此之外就算大字符）外观看上去比较粗大，如果只用一种主色再加上一种阴影色的话会使字符看起来有明显的锯齿，特别是对于笔划比较简单的字符（GBA可没有全屏抗锯齿功能哟）。所以游戏设计者会采用一些辅助色来对字符的拐角进行前景和背景的过渡。不过这对于笔划相对比较多的中文汉字来说用不用过渡效果并不是十分明显，如果再增加字符光滑的处理的话汉化的成本（主要是时间、时间就是金钱嘛）就太高了吧。除非你有特殊要求，否则就没有必要这么做了，一般都是采用一种主体色加阴影色再加背景透明色来做汉字字模。

《汉化基础教程——文字篇》②

字符的点阵地址和编码的关系你都理解了吗？如果已经比较透彻了就可以继续研究了。

上次我们提到了这个公式：$K = \frac{\Delta \text{字符编号}}{\Delta \text{字符编码}}$ 从实际出发，我们可以从TLP中观察字库来计算出编号的差值，而K从表面上来看我们只能确定的是一定小于等于1，所以就需要对K进行一些猜测。接下来介绍一

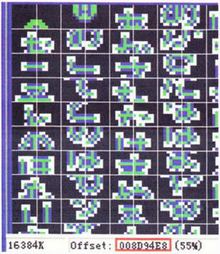
下什么叫相对搜索：相对搜索就是指不知道具体的搜索值，而只知道几个值之间的差（例如：a b c 三个数，我们事先并不知道这三个数的具体数值，只知道a−b=5 b−c=6），因此我们就利用这其中的差值作为条件来进行搜索，这样的搜索方式就叫“相对搜索”（或“差值搜索”）。比如搜索条件是“0，5，6”，可能搜索出来的结果有很多个，像“0，5，6”、“2，7，8”“10，15，16”等等。这种相对搜索方式正好适合我们所知道的条件。先来看看搜索工具《增强差值搜索器》：



全都是中文化的，傻瓜式的操作没啥需要特别说明的地方。

下面我们来找找上一节中《光明之魂2》里的那句话“キャラクター……”的位置。

首先我们打开TLP定位到字库的范围内，使窗口左上角第一个Tile位于字库的最开头，经过观察得知那个圆圈A就是字库的开头。将这个字符的第一个Tile出现在左上角位置（记得微调的时候使用[Ctrl]+左右），并记下这个位置的地址0x8D94E8。



接下来打开《字模精灵组合器》工具，并打开GBA文件和一个调色板文件（用VBA随便导出一个吧，只要能看清楚就行）。然后再在起始地址框中输入开始记录的地址，不过需要注意的是这里需要输入的是10进制地址，把开始记下的地址先转换一下（使用科学计算器吧）得到9278696。因为字符是16*16的结构，所以在窗口右边选择“16*16 1”模式，点击“显示”后出现这样的画面：



我们需要利用这个工具来计算字符序号的差值，虽然我们不知道每个字符的准确序号，但公式中只需要差值就可以了。窗口左边的位置可以帮我们计算出差值，只要把鼠标指针悬停在字符上就可以出现这个字符的相对值（相对于左上角第一个字符的值）。首先把鼠标放到字符“キ”的位置上得到“位置 57”记下来，接着是第二个“ャ”得到“位置 98”，依次类推。最后得到的记录是“57 98 77 58 60”。接下来



切换到《增强差值搜索器》的窗口。打开“搜索模式”我们先来试试“双字节”，我们记录下的是16进制值，所以“值类型”选择16进制，其他地方先暂时不用去改变它。最后剩下“值”这一栏就是填写差值的。在上面的公式中我们缺少的K值只能靠猜测得到，最简单的猜法就是设想“字符编码”的改变量恰好为“字符序号”改变量的整数倍（再怎么说程序员也不会清高到使用浮点数吧），最简单的整数倍就是1。既然如此我们就先假设“△字符编号”等于“△字符编码”，于是在“值”这一栏中依次输入“57 98 77 58 60”，输入一个数按一次添加，最后点击最下面的“开始搜索”。稍微等一会儿，“搜索结果”里面就会出现一些搜索出来的结果（★006）。最左边的表示结果的地址，箭头右边的表示从该地址开始的文件的真实内容值（16进制），我们可以清楚地看到搜索出来的结果每两个数之间的差值刚好和“57 98 77 58 60”一致，现在你应该更深刻地体会到什么叫相对搜索了吧。不过还是不要欢喜，因为我们一开始就是假设的K=1的，倘若K不是1，那么我们找到的并不是正确的地址，况且现在一共出现了4个符合我们条件的地址。所以，再接下来就应该验证一下这些地址到底是不是我们想要的。

```
搜索结果：
0x38A22A → 0058 0099 0078 0059 0061
0x38B010 → 0058 0099 0078 0059 0061
0x38E002 → 0058 0099 0078 0059 0061
0x38E1E8 → 0058 0099 0078 0059 0061

开始搜索(S) | 重新搜索(R) | 保存结果(L) | 退出软件(X) |
```

至于怎么检验我就不多提了，基本方法就是利用UE编辑器对这4个地址的内容逐一修改看效果（注意备份）。运气十分不错，我把0x38B010这个地方向后延续的几个值都改为了58H（用双字节表示）

保存后，接着在模拟器中打开，出现了如下结果：



屏幕上相应地也出现了4个“キ”，这总可以庆幸一下了，呵呵。

庆幸完了再来看看刚刚修改的内容，你应该能明白0058H是什么意思了吧？不错，那就是“キ”字符所对应的编码。千万不要放弃这个关键位置，很多信息就得靠它来提炼出来呢。把00 58 改为 00 59，在屏幕上又出现了“ク”字符，对照《字模精灵组合器》所显示出来的字库，由此看来“△字符编号”和“△字符编号”的确相等，我们猜测的K=1是完全正确的。既然我们得到了“キ”字符的编号又知道K=1，想要知道其他的字符的编号就迎刃而解了。看到这里你已经会改字库也会改文字编排了，理论上你已经具备了汉化游戏的基本能力了。了解了这么多信息后，你还需要整理一下整个游戏的文字情况。就是查清游戏哪些地方使用的是图片文字，哪些地方使用了文本文字等等信息。这些信息也是至关重要的，千万不能省略这些细节方面。

小结：这一节内容主要讲解了如何利用相对搜索来获取字符编码的过程，其分析过程比操作过程更为重要，因为这一部分内容很多时是不会出来的。而且这里的猜可不是脑筋急转弯那样胡乱猜，必须经过事先的一系列分析才可以，反正尽一切可能从文件中多提取信息。甚至有时候还需要通过模拟器搜索内存的值，如果你对游戏动态修改比较在行的话，在搜索文字编码的时候还可以想到另外一种方法，就是利用《金山游侠》《EmuCheat》这些工具来查找内存值的变化，从内存中或者游戏的存档.sav中有时候也能有所收获的。在这里就不提供具体操作方法了，提示一点：很多游戏在开始的时候都需要输入玩家姓名的。虽然这种方法只能搜索出文字的编码，但只要把每个字符编码都确认后再把句子字符串转换成编码串来查找（这里当然是UE的普通搜索了，头脑一定要清晰）。在实际操作过程中大家一定不可能像这一节介绍的那么顺利，因为这是教程，所有的材料都是事先设计好了的，就连猜的K=1也是如此，所以大家遇到困难是很正常的，要平常心对待。另外还需要补充说明一下关于那个K的问题——K其实可以理解为字符编号和字符编码的关系，多想想就不难知道“△字符编码”一定是“△字符编号”的2n倍。说得具体点，仍然以“キャラクタ……”这句话，开始我们假设为K=1，所以得到“57 98 77 58 60”，如果这样子搜索不到结果就设K=1/2，得到“AE 130 EE B0 C0”，还搜索不到就设K=1/4、1/8等等依次类推。搜索的时候还得注意尽量多添加几个字符来作为搜索条件（一般5-7个字符），并让几个字符距离不要太远（太远了不便于计算）。有些时候编码并不一定只采用单字节或者双字节的单一编码，单双混合编码也很常见，程序员喜欢把英文字符和日本假名设计成单字节再把日文汉字设计成双字节（例如《SD高达》），所以搜索的时候也要注意搜索的字符最好属于同一类型的。搜索方法是多种多样的，大家灵活一点还能想出更多更多。

```
0038b010h: 58 00 58 00 58 00 58 00 61 00 F9 00 2E 00 00 02 ; X.X.X.X.a.?.....
0038b020h: 2F 00 30 00 09 00 3A 00 0C 00 03 00 FF FF F0 FF ; /.=...:.....    ?
0038b030h: 00 00 01 00 33 01 34 01 3D 00 57 00 78 00 F9 00 ; ....3.4.=.W.x.?
0038b040h: 2E 00 00 02 2F 00 30 00 09 00 3A 00 0C 00 03 00 ; ..../.=...:.....
0038b050h: FF FF F0 FF 00 00 01 00 0B 00 2B 00 30 00 03 00 ;     ?.
0038b060h: 03 00 30 00 0E 00 07 00 EC 00 FF FF F0 FF 00 00 ; ..=...
```

¡ 006



《银河战士 最初任务》汉化手记

文：时の勇者chrono 编：LIKY



LIKY按：当初《银河战士 融合》推出时，chrono凭借一己之力在很短的时间内就完成了游戏的汉化工作，而且汉化素质颇高，获得了国内玩家的一致好评。这次GBA《银河战士 ZERO MISSION》（本刊译名为“银河战士 零点任务”，汉化名称为“银河战士 最初任务”）推出没多久，chrono又展开了他的行动……

引子：前一段时间笔者完成了《银河战士 最初任务》1.00版的汉化工作，在此把这段经历写出来奉献给《掌机王》的读者。文章以日记的形式完整地讲述了GBA游戏汉化的过程，同时也从一个侧面展现了汉化者的真实生活。

2月7日 上午10：00

两天前游戏入手，到今天终于打穿了“《银河战士》系列”的最新作——《银河战士 最初任务》（不过道具收集率只有65%，汗），虽然是始祖一代的复刻版，但素质的确是高，感觉比之前的《银河战士 融合》还要好一些，不愧是任天堂的作品啊。蛰伏了近一年的汉化念头开始蠢蠢欲动了……

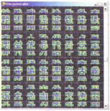
2月7日 上午10:05

通关后的激动心情逐渐平静了下来，决定开始汉化工作。嘿嘿，我的面子好大，早就知道《最初任务》要在这几天发布，特意向朋友借了一台闲置的电脑打算汉化（笔者至今还没有自己的电脑），基本配置是两三年前的主流，最可怜的是只有4G的硬盘……唉，忍了。

2月7日 上午10:10

打开电脑，进入Windows2000（XP太大，装不了……），首先是运行汉化者的必备工具TLP1.1进行字库破解。我想TLP这个工具大家都应该很熟悉了吧，是专门用于查看GBA Tile的，笔者曾经在《掌机王》第四辑有过详细的介绍，所以在此也就不多说了。用翻页键一页一页地翻看下去，很快就找到了ROM中的字库，在0x415460的位置（如图1、图2）。可以很明显地看出字库格式，很简单，字符是由两个8×8的Tile组成，而且是逐行排列的，里面不仅有游戏里用到的英文字母，还有法文、日文、汉字等等。大概看了一下，感觉其格式几乎与《银河战士 融合》一模一样，顿时信心倍增，也许借鉴《融合》的汉化经验可能会容易一些。


图1


图1

一般来说，找到了ROM的字库就等于汉化成功了一半，因为如果找不到字库，即使你能够找到码表，但还是没有办法替换出汉字，也就无法实现汉化，而且找到字库也有助于码表的制作。所以如果想要汉化GBA游戏，字库破解绝对是我们的“ZERO MISSION”。（笑）

2月7日 上午10:20

基本搞定了字库，下一步工作就是查找字符对照表，也就是码表了。这里要用到另一个汉化者必备工具TransHex（图3）。从字面上来理解这个工具就是专门为汉化翻译者而量身定制的16进制编辑器（Translation Hex Editor），其功能十分强大，除了基本的文本编辑、16进制编辑外，还支持码表查看、码表查找、相对搜索等等，另外它还有方便的汉化版可用，目前我用的是1.6版。不过它有一个小小的缺点，就是当打开较大的文件（例如大于8MB）时有些操作会变得很慢。


图3

找码表的基本方法就是相对搜索，有专门的工具比如Relative Search可用，不过我认为TransHex的相对搜索功能绝对强过其他工具。游戏里的任何文字都可以作为搜索目标，我先把目标定为状态画面的第一句话“Fire

long-distance ……”（图4）。首先在TransHex中打开《最初任务》的ROM，在菜单中选“查找”→“数值相关查找”，会弹出图5所示的对话框。


图4

由于我们要搜索的是英文字母，所以要选定右边的“字符”单选钮。先假定ROM里是单字节编码的，在“数值”编辑框中依次输入distance八个字母（之所以不用Fire是因为大小写字母在ROM中的排列顺序可能与ASCII不一样，不用long是因为字母数量太少，查找会不准确），每输入一个就点“添加数值”按钮把字符添加到搜索列表里（图6）。添加完后点“扫描”按钮，但搜索却没有结果，看来本次搜索失败。


图5


图6

考虑到字库与《融合》很类似，于是猜测《最初任务》可能也是用双字节编码的，再次搜索，还是添加distance，但每添加一个字母后就点“跳过数值”按钮。这下很快就有了结果（图7），只有一个地址，是10进制的4477880，在TransHex中的位置是0x4453b8（图8）。试着把第一处的C400改成C500，用VBA加载ROM看一下，果然文字发生了变化，


图7


图8

看到了吧，原来的字母d变成了字母e（图9），这就说明C400代表“d”，同样可以知道C900=i，D300=s。

相对搜索的工作完成，下面就可以作码表了，最基本也是最笨（却是最可靠）的方法就是在TransHex里逐个修改ROM的16进制编码，再返回到VBA里看修改后的字符是什么，如此反复最后就可以整理出一份码表，格式是？？=？，一个一行，等号左边是16进制代码，右边的是16进制代码表示的字符。另外也可以利用之前在ROM中找到的字库，一般码表都是按字库中的顺序排列的，所以如果C400=d，那么e、f就是C500，C600，找出规律也可以很快做好码表。


图9

不过这里我却有个取巧的方法，还是因为《最初任务》与《融合》的相似性。刚找到的码表编码看起来十分眼熟，正好我手头还有一份《融合》的码表，把刚刚找到的几个字母的编码对照了一下，发现完全一样。于是作了一个大胆的假设：《最初任务》用的就是《融合》的码表！

2月7日 上午10:40

如何验证这一“猜想”呢？好办。在TransHex菜单里选“脚本”→“打开字符对照表”导入《融合》的码表，再钩选“使用Thingy观察”，用Ctrl+G跳到刚才文本的地址0x4453b8，在窗口右侧立刻就看到了游戏中出现的全部文字（图10）！哈哈，成功了！这下可省了不少的力气啊，要不然从头做码表可是个很麻烦的事情。


图10

2月7日 上午10:50

不过码表的工作还远远没有完成，现在只是找到了可见字符的码表，游戏中还会用到很多不可见的控制字符，比如回车换行、颜色控制、文本结束符等，另外还会有特殊字符，比如方向键、AB键的标志等，所以还要继续做更细致的工作。一般来说这些控制字符每个游戏都是不一样的，这部分必须手工完成。具体方法还可利用TransHex，看看在可见字符外出现了哪些还没有编码的16进制数据，然后再对照游戏里的情况处理。例如图11所示的这段文字，依据游戏中的显示就可以确定0c03表示的是L键，0a03表示的是B键。

由于文本换行和文本结束符有特别的作用，一般在码表里可以做成特殊标记，写作line：00fe，end：00ff


图11

2月7日 上午11:30


图12

经过努力基本把码表搞定了（图12），进展好快呀。

有了码表，在TransHex里就可以直接看到游戏中的全部文字，但不是很方便，所以接下来的工作就是导出文本了。在这里笔者王婆卖瓜一下，推荐使用鄙人用VC写的Metroid2.00（PS：众多编程工具中笔者还是偏好Visual C++，一方面是因为C++杰出的语言特性，另一方面是由于M$的原因。不推荐大家学习VB，Basic语言结构性实在太差），这个工具是我在做《银河战士 融合》汉化时的产品，集成了文本的导入导出功能，而且界面采用了豪华的仿XP形式，可以让用不起XP的朋友过过瘾（笑）。好了，废话不多说，来介绍一下软件。前面说了，Metroid2.00主要功能分两块，现在要用的是它的导出功能（图13），使用方法很简单，需要先指定ROM、码表文件和导出文件，然后再指定文本在ROM中的开始地址和结束地址（16进制），这两个地址只能在TransHex中用肉眼观察得到。另外还要注意的是，很多游戏的文本并不是都存放在一个区域，所以要多观察多查找，找出所有文本的存放地址，这样才能把游戏里的全部文本导出来。



图13

《最初任务》的文本还算是比较简单的，只有两个文本区域，分别是0x4453A4－0x446d67和0x4425A0－0x442F8C。在Metroid2.00里选好文件，输入开始地址和结束地址，再点“导出”按钮，文本就被轻松地导出来了（图14），呵呵，EASY！


图14

2月7日 上午12:40

呼，忙了一上午，汉化的前期工作（找字库、制作码表、导出文本）基本完成了。一看表，午饭的时间早就过了，算了，不吃了，继续后面的工作，分别是翻译、做汉字字库、导入字库和导入文本，那么就先做翻译吧。

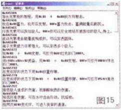
这个就没有什么好说的了，全看自己的外文修行了，好在《最初任务》的文本是英文的，我的六级水平勉强可以应付，如果是日文那就没有办法了，也许可以去网上找日语高人帮忙，这也是目前大多数汉化者最头疼的问题。另外我借用的这台电脑上居然没有安装《金山词霸》，汗，不能方便地查生僻词，我只好搬出多年不用的英汉大词典自己查了，好辛苦。

可能很多玩家都觉得翻译是个很容易的工作，实际上远非如此。RPG、SLG等大文字量的游戏就不用说了，即使是一个普普通通的动作游戏里面也会有很多的文字，虽然你在游戏中可能完全感觉不到。汉化翻译绝对是个脑力活＋体力活，大家想想在考四六级时面对那四五篇阅读理解，仅仅数百字就够头疼了，类推就完全可以想像面对几千几万字外文的“恐怖”工作量了。而且翻译也不光是转换成中文那么简单，还要努力做到“信达雅”的标准，否则译出的低水平中文与原文意思差了十万八千里就违背了汉化的本意，还不如不做。

2月7日 下午2:00

《最初任务》的文本量不是太多，比《融合》要少多了（《融合》的文本有两三万字！），只有几千字，翻译加润色只用了一个来小时。之后就要对译好的文本进行校对整理，与导出的原文进行对照，查缺补漏，并做成Metroid2.00的标准格式方便导入。

Metroid2.00的导入文本格式的第一行是16进制地址，以0x开头，指出该句文本在ROM中的位置，第二行是翻译后的文本，全写在一行，必须全部是全角字符，包括字母和标点符号。不可见的控制字符比如换行等可以直接写成16进制形式，但必须是半角字符。之后又是一行16进制地址、一行翻译文本……如此重复（图15）。


图15

2月7日 下午2:20

文本整理完成，可以做字库了。唔……突然发现保存有原来汉化《融合》资料的自刻光盘被我放在了公司里，那里面有我汉化《融合》时的全部工具软件和其他数据，这下工作无法继

续进行了。要不要等到周一上班时再把光盘取回来？犹豫了一下，为了争取时间，还是决定走一趟去公司取光盘。

2月7日 下午4:00

终于把光盘拿回来了，白白浪费了好多时间，怒！为什么北京这么大？为什么公司离我住的地方那么远？

2月7日 下午4:10

终于可以继续汉化了，刚才的乘车经历就算是休息吧。



图16

做字库的第一步是统计文本中出现的汉字，可以用狼组的工具Counter（图16），它会计算出文本中每个字符的出现频率，然后保存成一个文件。界面很简单，使用也很容易，点"加入"按钮选中翻译好的文本文件，可以加入多个，统计结果就显示在界面的列表框里，按"保存"按钮即可把结果存成文件。然后我们用EditPlus或者UltraEdit等支持列选择的文本编辑器打开它，用列选择删除不必要的信息，只保留汉字。再把这些文字全选，拷贝到Word中，再用Word替换中的"高级"选项删除换行，这样就得到了一连串的汉字，这就是翻译后文本用到的全部汉字了，大约近四百个（图17）。之后就可以做字库了。

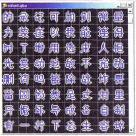

图17

从ROM中可以看到，游戏用的汉字字体是9×9的小字体，虽然目前网上有很多专门生成字库的工具，但好像没有一个可以简单地生成这种特殊字体（要不就是我孤陋寡闻），所以我用的还是自己用VC写的另一个工具MyfontSP（汗，名字好俗气），曾经在汉化《融合》的时候出了大力，现在又要用到它了（图18）。



图18

用这个工具打开刚才生成的汉字文本，点"开始"按钮，程序就直接生成了一个gba文件，这里面就是汉字字库了，可以用TLP1.1打开查看（图19）。


图19

这里有一个很麻烦的问题，由于9×9的空间实在是太小，笔画复杂的汉字实在是很难放置到这么小的矩阵里，所以程序生成的字体不是很好看，必须进行手工修整。没有便捷的途径，只能在TLP里用鼠标逐个地画点改，累啊……

2月7日 下午6:00

饿得不行了，暂时停止工作，出门买菜做饭。古人云："人是铁，饭是钢，一顿不吃饿得慌。"真理啊！

2月7日 下午7:00

做的是号称天下最弱智的菜——西红柿炒鸡蛋，匆匆吃饭洗碗完毕，继续做字库，累就一个字，我要说无数次……

2月7日 晚11:40

忙碌了整个晚上，都在调整字库，但约四百个字体只修整了一半……不行了，困得不行了，必须睡觉了。列宁说的好，会休息的人才会工作，毛主席也说，身体是革命的本钱。然也，只有保证良好的工作状态才能更好地为广大"银河战士迷"服务。

2月8日 凌晨0:00

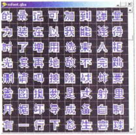
洗脸刷牙、脱衣就寝，ZZZ中……

2月8日 上午7:30

没有睡懒觉的习惯，起床继续工作，还是做字库，努力中……

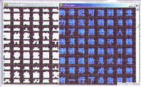
2月8日 上午9:50

长出一口气，终于把字库基本修整完毕了（图20，可以看出字体明显好看了吧），手指都点酸了，现在只差字库导入和文本导入了，胜利就在眼前。


图20

2月8日 上午10:00

用TLP1.1打开《最初任务》的ROM和做好的字库，准备导入，突然又发现了一个问题：《最初


图21

任务》的字库和我生成的字库格式不太一样，表现在TLP里就是颜色不同，（图21，这里改变了一下TLP的配色方案）。怎么办？难道昨天一晚上加今天一上午的工作就白做了吗？

不！决不能轻易放弃。最先想到的办法是在TLP中手工一点点改，但这个想法立刻就被否决了，我可不想让右手变成残疾，还有很多大好游戏等我玩呢。随后想到用图像处理大哥大PhotoShop，把字库用TLP的导出功能做成图片，在PhotoShop里用油漆桶工具改。尝试着做了一会儿，发现效率也是很低，只比TLP手工改少了一点点工作量。又想用Fireworks里的色彩替换，但遗憾地发现这个功能只对对象有用，对像素图片无效。

唉……难道真的逼我再重新研究GBA格式写程序进行转换吗？一年多都快忘光了……

脑子里忽然灵光一闪，我想到了一个绝妙的主意。还是用色彩替换的原理，但这次用的是UltraEdit，以16进制打开图片文件，直接替换色彩编码。用UltraEdit打开TLP导出的图片，发现是索引色格式的，看不太懂，我也不想再费时间查资料研究BMP图片的结构了，干脆保存成24位色的BMP吧，格式简单好认。

先在TLP里把用到的四种颜色各画出一个小片，把它导出为图片，再用Windows自带的画笔转换成24位图片保存，用UltraEdit打开图片，看到那一连串重复的三个字节就是色彩的编码了（图22），这样就可以知道《最初任务》里的字体前景色和字体轮廓色分别是0xffafc和0xffffff，我生成的字库字体前景色和字体轮廓色分别是0xff9f00和0xff0003。然后在TLP里用右键选中大片字库导出为图片，用画笔保存成24位图，用UltraEdit打开进行替换，把0xff9f0替换成0xffafc，把0xff0003替换成0xffffff。注意替换完成后的是24位BMP图片，而TLP不支持，这就需要用到PhotoShop，在PhotoShop里打开TLP导出的原始图片（索引色），再打开用UltraEdit替换后的图片，复制后粘贴到原始

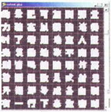

图22

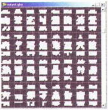
图片就OK了，然后再把改好的图片导回到字库中。

2月8日 上午 12:30

总算把字库格式转换好了，中间还发现了几个操作失误，有几个字画重复了，又得返工重做。最后的完成结果如图23。

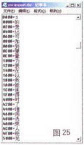
《最初任务》里字体的排列方式比较怪，不是直接可见的，而是隔行存放，如果要手工导入到ROM中就必须一行一行地放进去，还不能弄错顺序。好在我还有一个做《融合》时的小命令行程序，可以直接转换，如图24，这样就可以在TLP中直接拷贝粘贴轻松导入字库了。


图23


图24

2月8日 上午 12:40

把汉字字库导入ROM时的位置很重要，这决定了汉字的编码。我把字库放在了ROM中原来日文汉字的位置0x425460，没有覆盖西文字符和日文假名，根据之前的导出码表可以知道原日文汉字的编码是从0008开始的，所以汉化后的汉字也是按照这个顺序，这样就做出了导入码表，也可以叫做汉化码表（图25）。


图25

2月8日 下午 1:00

又是没吃饭。把之前的工作都检查一遍，再把导好字库的ROM作个备份，以防万一失败，现在就可以开始最后的步骤——文本导入。

相比做字库来说，文本导入是很简单的，同样是使用Metroid2.00工具，选好ROM、码表和翻译文本就可以了。但……使用时Metroid2.00却意外发生了"应用程序错误"而崩溃了，汗，程序写得还是不够健壮啊，现在是没时间DEBUG了，先改用1.00版吧（图26）。设置好后只需要一秒钟就完成了文本导入。由于分成了


图26

两个翻译文本所以要导入两次，当然，也可以把翻译文本都整合到一个大文件里，我这里就偷懒了，懒得做。

2月8日 下午1:05

开始测试，这也是一个很重要的步骤，其重要性相信学计算机编程的朋友都知道。对于玩家来说，如果拿到了一个缺字少文、内容混乱甚至发生死机定版错误的汉化游戏，那肯定会大骂汉化者，所以本着对自己对玩家负责的态度，必须把汉化作品好好地测试一遍，消灭所有可能的BUG。怎么测试？那还用问，当然是把游戏仔细玩一遍啦，看看有文字出现的地方正不正确，是否如预期的那样显示汉字。

这也是个很辛苦的活，当游戏变成一种工作，它带来的就不是快乐和享受而是疲劳和烦恼。

2月8日 下午1:20

果然发现了几处BUG。有的是文本的换行控制不美观，这个好改，变一下翻译文本就行了；而有的则是出现了奇怪的花版，这就不好找了。我查我查我查查查……费了好大劲才发现原来是翻译文本里由于疏忽出现了多余的半角字符，导致导入文本出问题，写入了不可预知的代码。唔……看来有必要在程序里增加检查文本正确性的函数了。

把BUG修正后重新导入ROM，继续测试。

2月8日 下午4:30

测试暂时中止，这两个休息日都在忙汉化，我也该打理一下个人事务了，先洗个澡，然后是扫地、洗衣服等家务杂事。单身汉就是痛苦啊，什么都要自己做，什么时候能有一个MM能和我一起分享游戏的快乐呢……

2月8日 下午7:30

《最初任务》第二次通关，测试也基本完成了，中间发现的若干BUG也被及时修正，大多数是导入文本的问题，同时也修改了部分不太美观的字体，现在可以公开发布了，最终完成版如图27。



图27

通常，为了保护自己的劳动成果，避免被不良D商盗用，汉化者都会在汉化后的ROM中加入自己的版权信息，最常见的做法是在游戏开头加上特制的图片，比如本人之前做的《银河战士 融合》、《瓦里奥世界》都是如此，而且图片特意使用了我在《乔乔的奇妙冒险》中最爱的KillerQueen。

加GBA片头在一年多前可不是个容易的事情，本人当时是托了施老大的福，从他那里拿了个程序自己改的，现在的情况就好多了，国内的汉化者已经开发了不少这样的工具，只要做好图片再点点按钮就可以了。

不过这次的《最初任务》我不想加片头了，其一是时间有限，没有功夫再去制作图片；其二是加上片头后会导致游戏无法使用硬件金手指，有好友对此颇有微词，我也就虚心接受了；最重要的一点是本作的汉化量不大，而且做的不是很完善，加片头实在是问心有愧。

2月8日 下午7:40

更新自己的主页http://chronoz.yeah.net，把汉化好的ROM上传到服务器，版本定为1.00，再顺便去几个论坛发帖子通知一下，皇帝的女儿也愁嫁呀，宣传一下好让更多的朋友知道自己的汉化作品，不过56K的小猫速度好慢哦。

2月8日 晚8:00

Oh！Yeah！！大功告成，全部的工作都做完了，可以放松一下了。打开心爱的NGC，开始玩《银河战士Prime》……

尾声

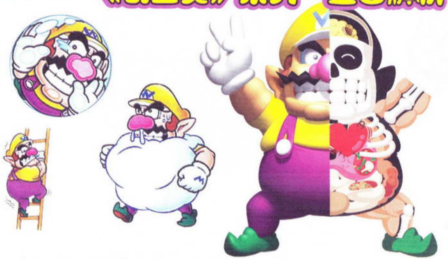
文章中提到的一些汉化工具基本都可以在狼组(http://mywolf.yeah.net)和本人的主页(http://chronoz.yeah.net)上找到，有兴趣的读者可以自行下载，依照本手记尝试一下，只要你有心，完全可以做出属于自己的汉化版《银河战士 最初任务》。

由于时间仓促，全部工作只用了一天完成，笔者这个《银河战士 最初任务》1.00汉化版还有很多不足。首先是字体，有些汉字没有改到最美观的程度，其次是还有很多地方没有汉化，比如开始的菜单选项，GAME OVER、通关后的文字，这些都没有用到ROM中的字库，而是采用了图片的形式，但这些图片又很可能是压缩存放的，在ROM中不能直接看到并修改，只能通过反汇编游戏代码来汉化。但……我已经没有时间了，周一至周五都要上班，算上乘车每天在外面的时间大约是12个小时，再去掉吃饭等剩下的自由时间只有约两个小时，更进一步的汉化工作不得不拖后了……

文：全てを舍てし者　编 LIKY



天上掉下个瓦里奥
——“《瓦里奥》系列”全面解析



“口胡，老子今日定要将尔们这帮废柴轰杀呀！”

这是如今在网络上极为流行的搞笑港漫台词，如果说游戏界中有能够说出这样“豪气干天”（笑）的语句的角色的话，那么，他一定就是任天堂精心打造的“瓦里奥”了。

瓦里奥，曾经被俗称为“坏玛莉”，名字来源于把MARIO名字中的“M”给倒过来。从名字上就可以看出，瓦里奥完全是马里奥的反面。与任天堂其他正义形象的明星（例如萨姆斯、大金刚等等）不同，他完全是个叛逆的、负面的英雄形象，他不会像马里奥那样每次都是拯救碧奇公主或者恢复蘑菇王国的和平，瓦里奥只是以自己为中心，不停地为了财宝而冒险。这种另类的主角

形象迎合了青少年追求叛逆的心理，在众多“高、大、全”的角色群中很容易吸引人目光，虽然他的诞生比马里奥晚了十年，但人气度成长极快，赢得了相当多数玩家的拥护。

到目前为止“《瓦里奥》系列”只出了四五部作品，数量上远不及“《马里奥》系列”，但仅这几部作品就开创了他自己的独特风格，依笔者看来，搞笑并不是瓦里奥的本质，动作、解谜与收集才是“《瓦里奥》系列”的3个最根本的支持要素（《塞尔达传说》里的TRIFORCE？）。为了能够对各代作品做出理论上的分析，笔者特意使用图示来使分析结果更加清晰直观。如图1所示，笔者简称这个图为APC图（即ACT-PUZZLE-COLLECT），图中上方的垂直红色线段表示游戏的动作成分，左斜下的绿色线段表示游戏的解谜成分，右斜下的蓝色线段表示游戏的收集成分。根据每款游戏在这3个方面的表现进行评估，在相应的坐标上标出其得分，然后连接起来形成一个三角形，这样就可以很直观地看出作品的综合表现。

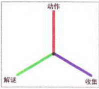


图1

题外话：大概是从《瓦里奥》的成功中任天堂看到这个镜像老角色造新角色的方法非常快速有效，于是后来又照葫芦画瓢造出了在N64《马里奥网球》里登场的坏路易，在NGC《PIKIMIN》中登场的奥里马等角色（全是在玩文字游戏……），这个方法也被其他公司模仿，这里就不细说了。

超级马里奥大陆2 六枚金币

机种：GB 发售日：1992年10月21日 售价：3800日元 容量：4M

咦，文章不应该是讲瓦里奥的吗，怎么会跳出一个马里奥呢？作者是不是在挂羊头卖狗肉？（运气＆蓄力中）啊啊啊……且慢，读者手中的臭鸡蛋和烂番茄先别着急扔，俺不是非洲难民，不需要食品救济。讲马里奥自然有本人的道理，个中原委还容笔者慢慢道来。



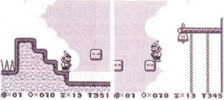
本作是GAMEBOY上“《马里奥》系列”的第二部作品，故事讲述的是马里奥发现自己的城堡被一个大坏蛋给霸占了，马里奥怒不可遏，发誓一定要夺回原本属于自己的财产……看到这个介绍想必大家都猜到那个“大坏蛋”是谁了吧，无错，那就是瓦里奥！如今大红大紫的他当年就是以马里奥的对头、大反派BOSS的形象第一次出现在人们的视线里的。

当马里奥在大陆上打败6个BOSS、收集齐6枚神秘的金币后就可以解开封印，进入大陆中央被乌云笼罩的瓦里奥城堡，在城堡的最顶层正式对决瓦里奥，本文的主角终于登场了！这时的瓦里奥完完全全是一副坏蛋的样子，一看就不讨人喜欢，身材高大魁梧，比马里奥大上了好几圈。他也会使用蘑菇、胡萝卜等宝物进行变身（剽窃马里奥的专利？），可惜最后还是拼不过马里奥这个史上最强的水管工，最后不得不把城堡交了出来。



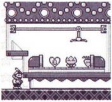
虽然本作是以马里奥为主角，与后来瓦里奥系列的联系并不是很大，但作为瓦里奥初次登场的作品的确有必要一提，而且其奇妙幻想世界的基本设计思想在后来的“《瓦里奥》系列”中都可以看到一点痕迹。

如游戏名称所示，整个游戏的冒险世界就是在一块大陆上（LAND），马里奥要在这个大陆的6个奇异世界中收集6枚神奇的金币，才能进入被占领的城堡。像《超级马里奥3》一样本作也有直观的地图显示（在地图画面上按住B键可以查看全景），而且还可以在地图上任意行走，任意选择要进入的关卡，自由度非常大。6个大关设计



不像以往《马里奥》系列"蘑菇王国的老套路（平原、地宫、高楼、海洋），各关之间场景基本没有相似之处，大树上的森林世界、巨大海龟下的海底世界、机器马里奥的玩具世界、万圣节的鬼屋世界，甚至还有奇妙的太空，略为遗憾的就是每大关中的小关数量稍微少了些，一般不超过5个。另外有的关卡中还会藏有分支路线，达成特殊条件的话就能进入正常路线外的隐藏关卡，表现得最突出的就是大陆左上角的牛雕像关，如果走下方的水路则会掉到大陆的东侧，而利用牛鼻孔吹出的气泡（呕）在空中不停地飞，最后到达终点上方的门就会进入太空关。

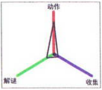




既然是"《马里奥》系列"游戏，那么经典的蘑菇和宝花就是必不可少了的，本作在这两种宝物之外还新增加了一种道具：胡萝卜，吃到后马里奥头上会生出小翅膀（很像《马里奥64》里的飞天帽），可以在空中做短暂的飞行。系列吃金币挣分的传统不再采用，游戏中吃到的金币真的起到了"一般等价物"的作用（笑），是可以用来消费的，用于在起点附近的大房间里买命买宝物，最多可以买99条命，这也使得收集金币变得更有意义。游戏中另一个比较特别的是杀敌数的统计，每打败100个敌人就会有无敌星星从天而降（《火焰之纹章 圣战的系谱》里的百人斩？汗）。

虽然瓦里奥在本作中只占了极小的戏份，可能连配角都算不上，但任天堂以敏锐的洞察力看出了他自身的价值，开始了新的"造星"运动，逐渐使瓦里奥发展成为了和马里奥平起平坐的大明星。（不过说起来，同样是马里奥死对头的大魔王库巴怎么就没有瓦里奥这么好的运气呢？从来没有一款以它作为主角的游戏，难道可怜的库巴只能成为马里奥永远的配角吗？）

评价：本作作为GAMEBOY上"《马里奥》系列"的完结篇，是最好玩的《马里奥》作品之一。从APC图上（如图二）可以看出，游戏基本上还是属于"马里奥"系列，偏重于动作过关的爽快感，解谜和收集要素几乎没有。



图二

超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆

机种：GB 发售日：1994年1月21日 售价：3900日元 容量：4M

前一集中瓦里奥抢夺马里奥城堡的行动以失败而告终，但他并没有放弃拥有自己的城堡的宏伟梦想。某天他听到传闻说马里奥正在四处寻找被黑糖海盗团（Black Sugar Pirates）盗走的碧奇公主黄金雕像，于是又动起了坏脑筋：如果能够抢在马里奥之前找到黄金雕像，以此为条件向碧奇公主索取交换的资金，也许就可以建造自己的城堡了。打定主意，天不怕地不怕的瓦里奥只划着一条小舢板独自来到了黑糖海盗团盘踞的"厨房"岛（Kitchen Island），为了寻找黄金雕像和海盗团的其他财宝而开始了冒险。

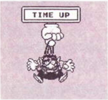


乍看上去很可能感觉游戏基本上是前作《超级马里奥大陆2》的翻版，就连开始的界面都有几分相似，但本作才是真正的"挂羊头卖狗肉"作品，名为"马里奥大陆"，实际上是瓦里奥真正担当主角，同时这也是正式"《瓦里奥》系列"的第一部作品（游戏的美版中他的大名还堂堂正正地变成了游戏的主标题）。本作中瓦里奥形象虽然还是那么凶恶，不过既然是主角，为了对得起观众（笑），外貌比起前作最终BOSS的模样顺眼了很多。游戏中瓦里奥显示了与马里奥的明显不同，凶猛强悍之极。他一开始就是以长大的形态出现，动作比马里奥丰富很多，除了和马里奥一样可以踩敌人外还拥有身体冲撞的招牌野蛮"体术"，把敌人踩翻后能够举起来作为武器再丢出去，还有独特的下蹲行走能力。变身系统基本沿袭"《马

里奥》系列”的传统，靠吃各种道具来变身，可以拥有三种帽子（即三种能力）：牛角帽可以让瓦里奥拥有大坐的本领，还能用角把自己挂在天花板上；飞行帽可以让瓦里奥加快行走速度，在空中喷气滑翔或者在水中冲撞；火龙帽相对来说用处比较少，有点像马里奥的宝花的作用，让瓦里奥有喷火的技能。由于这些独特的设定，玩家可以享受到与“《马里奥》系列”完全不同的动作乐趣，操纵瓦里奥大肆破坏障碍、消灭敌人，享受十足的破坏感和爽快感，满足了玩家一定程度的暴力倾向（笑）。不过此时的瓦里奥还是有弱点的，不小心被敌人攻击到就会同马里奥一样变小，小瓦里奥的状态可是没有任何强力攻击手段的，必须要谨慎前进，否则再受到攻击就会一命呜呼。

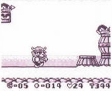
前作中颇受好评的附加小游戏在《瓦里奥大陆》里也被保留了下来，而且不需要什么特殊条件就可以直接玩，分奖金币和奖命两种。奖金币游戏就是撞大运，天花板上悬挂着两个铁桶，任意拉一根绳子，看砸到头上的是大钱袋还是大铁块（重达10吨！），如果是钱袋的话那么本关获得的金钱数就会翻倍，如果是铁块的话金钱数就会减半（果然符合瓦里奥赌徒的本性啊），一共有3次机会，运气好的话就可以让金币数量翻上8倍。奖命小游戏则给定5个炸弹，瓦里奥要向河对岸扔炸弹，需要精确掌握力度和时机，根据炸到的敌人数量奖励相应的红心，难度比撞大运高多了。





海盗盘踞的岛屿名为“厨房”岛，所以游戏中的关都是以与食物相关的名称命名的，例如米饭海滩、茶壶山、果冻岛、火炉山谷、香菜森林等等，十分搞笑。游戏全部共7大关40小关，不过这次不能够自由选择要去的关卡，必须顺序前进，只有打过的关卡才可以任意进入。本作关卡的设计与“《马里奥》系列”有很大的不同，不再是在一个场景中从左到右的单线性流程，门、房间的概念开始出现，每关中瓦里奥需要通过门在多个房间、场景中穿梭，游戏的流程变成了复杂的网状结构，“《瓦里奥》系列”的特色之一初露端倪。前作的分支路线设定进行了强化，地图上有双圆圈标记的关卡即表示该关藏有分支路线，到达不同的出口就会通向不同的关。当然了，既然是隐藏的分支路线，就不会那么轻易地被发现，想要进入隐藏关可要着实费一番力气，考验玩家的观察能力、细心程度和IQ。比如茶壶山第二关，在即将到达过关的骷髅门时会看到有金币排成一个向上的箭头，但太高怎么也跳不上去，多次观察后发现旁边的海盗发出的小飞刀会钉在墙壁上，利用小飞刀当垫脚才能跳上去——实在是太绝了。另外游戏的进程还会影响关卡的形态，在香菜森林第二小关里打开塞子放掉水，原来的第一大关就会被水淹没，返回去才可以利用水进入分支路线，设计可谓十分巧妙。

本作开始在单纯的动作过关外加入了收集和解谜要素，使游戏在神经反应外有了一定的动脑成分，这是另一个与“《马里奥》系列”不同的地方。为了建造自己的城堡，对金币近乎执着的疯狂收集是瓦里奥冒险的最大目的。每关过后瓦里奥都会把本关吃到的金币累计到总金额中，尽最大可能地获取金币也就成了游戏的最大乐趣。虽说只要把敌人撞飞就可以得到金币，但“君子爱财，取之有道”，这里面可是有不少讲究的。游戏中偶尔会出现顶着个篮子的母鸡，把敌人投向它就会掉出3个价值10元的大金币，另外如果引雷电把敌人劈死也会出现10元的大金币。此外厨房岛上还藏有15个海盗的秘宝，需要用钥匙开启特殊的骷髅门才能得到，而钥匙和门却又都藏在关卡中很隐蔽的地点，为了收集齐全部的秘宝就必须开动脑筋，仔细寻找游戏中的可疑之处。这个秘宝收集的谜题设定难度还是颇高的，笔者记得有一关的宝物居然是放在一个看不见的门里，而游戏中的提示只是一小块孤零零的可以被打碎的石块，真是太过分了。



游戏的最后，在海盗的城堡里瓦里奥见到了黑糖海盗团的头领——装束打扮很像阿拉伯人的美少女希洛普，她用一盏油灯召唤出了精灵（阿拉丁？）企图打败瓦里奥。但在我们无敌的瓦里

奥大人面前任何努力都是徒劳的，气急败坏的她丢下炸弹炸毁了城堡，在废墟中现出了碧奇公主的黄金雕像，然而马里奥却恰在这时开着一架飞机跑来把雕像带走了，瓦里奥只得到了希洛普手里的神灯作为战利品。失望之余瓦里奥用神灯召唤出了精灵，希望满足他建造一座城堡的愿望，而精灵居然向瓦里奥伸手要钱（神仙也不能免俗啊）。依据游戏最后获得的金钱数量城堡会有不同的形态（获得的财宝也会折合成金钱），达到九万以上瓦里奥就会如愿以偿地拥有一座比马里奥城堡还要壮观的城堡，而总金钱达到99999就是最完美的结局。（什么样？容笔者卖个关子，还是读者自己去实现吧）

作为“《瓦里奥》系列”的首部作品，游戏也不可避免地存在一定的缺点：主要是瓦里奥的行走速度太慢，使游戏的整体节奏也随之慢了下来，或许这是考虑到瓦里奥身躯笨重的特点和游戏的方式而特意设计的，但的确令人不是很爽。

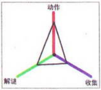


图3

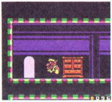
评价：系列的开山之作，虽然有小缺点但仍不失为好作品。从APC图（如图3）上可以看出，与前作相比本作在保持了动作要素的同时新增加一些解谜和收集的要素，游戏也因此更加有趣了，三角形的面积显著增大。

瓦里奥大陆2 被盗的财宝

机种：GB/GBC 发售日：1998年10月21日 售价：3500日元 容量：16M

黑糖海盗团不甘心上次的失败，在一个清晨偷偷地潜入了瓦里奥城堡，盗走了他的财宝（也许本来就是海盗们的），毫不知情的、尚在呼呼大睡的瓦里奥能否顺利完成夺回战？答案就要你自己在《瓦里奥大陆2》中寻找。

1998年10月21日，任天堂的彩色便携式主机GAMEBOY COLOR正式发卖，而随GBC同一时间推出的软件之一就是本作。很显然，此举的一个目的就是为了向广大玩家展示新便携主机的机能，给GBC的顺利发售保驾护航，可见任天堂对瓦里奥的重视程度已经提高到了与老当家马里奥同样的高度。





本作是“《瓦里奥》系列”的奠基之作，吸收了上一代的优点后真正确立了“《瓦里奥》系列”的风格，具有里程碑式的纪念意义，堪称是GBC软件中的杰作。利用GBC两倍于老GB的CPU主频和支持56色的SHARP彩色液晶屏幕，《瓦里奥大陆》从单调的黑白世界突然之间就进化到了多姿多彩的彩色世界，游戏的色彩搭配运用非常漂亮，其高素质的画面表现给GB玩家的感觉可以用“震撼”来形容。角色的刻画比前作也细致了很多，可以更清晰地看见瓦里奥尖尖的耳朵、闪电式的胡子和满是利齿的大嘴，他也不再是前作那副略嫌简朴的“工人”打扮，穿上了绅士般的背带裤（果然是有钱了），而敌方的怪物则都包上了有海盗特色的头巾。

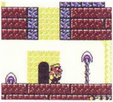
虽然游戏的名称还叫“LAND”（片头也有《瓦里奥大陆》的地图），但在游戏中取消了地图的概念，也不能如前作那样自由选关，采用的是线性发展剧情的结构。不过本作并没有流于普通ACT游戏的俗套，在前作简单分支路线的基础上创造了更多的分支剧情，而且还会产生多重结局，全部的50关和5大结局同样构建了完美的《瓦里奥大陆》。剧情分支点的设计更令人拍案叫绝，游戏的最开始如果不按键叫醒瓦里奥，那么他就会被海盗扔出城堡，开始城堡夺还战，而要进入后面的几个分支剧情则要解谜走隐藏路线。不过无论是那种结局，希洛普和她的三个手下都逃不掉被瓦里奥强力大撞轰飞成流星的命运（笑）。

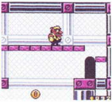




游戏的系统有了革命性的变化，没有了历来的时间限制，更令人惊讶的是瓦里奥变成了不死之身，无论受到敌人的什么攻击都不会GAME OVER（不过受伤后会有长时间操作不能并且狂掉金币，也算是种变相的“惩罚”），这个独一无二的设定也从此成为了《瓦里奥》系列”的最最大的招牌。同时另一大招牌——变身系统也在本作中以崭新的面貌出现，不再是依靠吃宝物，而是利用敌人的特殊攻击，像喝了企鹅掷来的扎啤就会变成醉鬼瓦里奥；被大锤压到会变成纸片瓦里奥；吃了面包圈会变成胖子瓦里奥；碰到丧尸会变成丧尸瓦里奥；被火烧到会变成燃烧瓦里奥等等。这些变身大都不是噱头，而是解谜的关键。瓦里奥的动作也更加丰富了，不需要吃道具就拥有强力大坐、冲撞等所有本领，可以随意打碎地板或者撞碎墙壁。新增加了利用斜坡打滚的技巧，只要在斜坡上滑动一小段时间就可以以无敌状态滚动，用于打碎窄道里的石块。动作方面的全面Power Up令游戏爽快感十足。

收集与解谜要素在本作中也被大幅度强化，而且是与动作紧密结合在一起的，这也形成了“《瓦里奥》系列”异于其他ACT游戏的最大特色。金币仍然是一个重要收集目标，但已经没有如同前作那样影响结局的关键作用了，主要是用来玩小游戏，不过四处寻找隐藏房间吃金币的确十分爽快的，因为……面对那么多金币不吃好像就亏了（笑），相信很多玩家在玩此游戏的时候总是习惯地操纵瓦里奥撞墙壁看看有没有隐藏房间吧？游戏的场景设计在前作的基础上更加复杂，在各个方向都进行了扩展，有的关还可以通过顶开关改变形态。结合瓦里奥的动作与变身，游戏制作者设计了相当多的谜题，利用投掷敌人打开特殊的墙壁或者地板、天花板，全身带火打碎有火焰标记的石块，用纸片形态飘进狭小的通道，变成丧尸瓦里奥落到下一层的房间……几乎每一个房间玩家都要动点脑筋，必须恰当地利用瓦里奥的能力和变身探索可能的道路，种种精妙之处实在难以笔端描述。在这里笔者仅举一例：在第三章第四话“逃离森林”中，有一个场景需要变成气球瓦里奥才能飘上去，这上面有一处用敌人才能打碎的石块，而上面并没有敌人。怎么办？要先回到下层抓一个敌人，小心不要被马蜂蜇到，按B键蓄力把它抛到上面，然后再变气球飞上去，还要小心别把敌人又撞下去了，之后才能够利用敌人打碎石块。





收集方面，每一关中都有一个要耗费脑力才能找到的隐藏门，在通过门内的小记忆游戏后就可以打开宝箱，获得里面的宝物；而每关结束后还有一个猜数字游戏，如果猜对了就会获得一块地图碎片，全部共有50个宝物和50个地图碎片。这些宝物中有牛角帽、号角、珍珠、书籍、酒杯等等“家常物品”，离谱的是竟然还有“《银河战士》系列”中的异星怪物“metroid”和紫色型号的GAMEBOY COLOR。当这两项收集全部达到100%后就会出现游戏最后的秘密：瓦里奥通过完整的地图发现了海盗财宝的藏匿地点，向真正的最终话发进。这个最后的隐藏关难度非常高，全面考验玩家的操作技巧、解谜能力和对瓦里奥各种动作性能的熟悉程度，尤其对踩敌人连跳技巧的要求极高。



本作的BOSS设计也很有特色，不再是前作简单且千篇一律的踩几下完事，给笔者印象最深的就是城市那一章的兔子BOSS，居然和瓦里奥比赛篮球（让我想起了周杰伦的《斗牛》……），看谁能把对方踩成球先得三分，即使是把它单独拿出来做成MINI游戏也是很有趣的。

最后说一下游戏的美版和日版之间的一点细微的差别，不知道大家有没有注意到：使瓦里奥变成醉酒状态的企鹅在日版中拿的是啤酒杯，而在美版中拿的则是一个铁球（难道是把瓦里奥砸

晕？），这个大概是因为美国严禁未成年人喝酒吧。（《口袋妖怪 红绿》的日版美版也有类似的差别）

评价：动作、解谜、收集三要素的完美结合，隐藏内容丰富，多分支多结局令人沉醉，绝对的经典之作。从APC图（如图4）上可以看出，本作的三角形面积是最大的，在动作、解谜和收集三个指标上都有很高的得分，的确是不可多得的动作游戏精品。

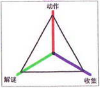


图4

瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒

机种：GBC 发售日：2000年3月21日 售价：3800日元 容量：16M

一天瓦里奥正在驾驶着心爱的飞机得意地兜风，不料飞机却意外地发生了故障，坠落到了一片大森林中。所幸瓦里奥大难不死（不死身的原因？），他在森林深处的一个山洞里发现了一个神秘的八音盒，一番捣鼓之后居然被吸了进去……于是瓦里奥就要在八音盒里的神奇世界中开始收集宝物，并且寻找返回原来世界的方法。



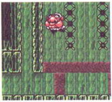
1998年的前作《瓦里奥大陆2》出于市场方面的考虑，游戏同时支持黑白的GB和彩色的GBC，所以在色彩的使用上不免有所顾忌，整体色调略微偏灰，没有完全发挥GBC的实力。而本作由于是GBC专用游戏，色彩运用上就不必像二代那样还需要照顾黑白GB玩家了，画面十分的艳丽，精美程度在众多GBC游戏中堪称上乘之作。

本作中瓦里奥仍然是不死之身，仍然拥有诸多爆笑、恶搞的变身，但与前作最大的区别是瓦里奥初期只会一个最基本的B键冲撞能力，以前的基本能力如大坐、铁头功等等全部消失，需要在后面游戏的进程中取得宝物逐渐学到。从这一点来看游戏开发者很有些模仿《银河战士》的意思（在结局的制作名单中有任天堂RD1出现），强调“成长”的乐趣，但对于从二代过来的玩家而言这实在不是什么好事情，瓦里奥一开始几乎就是一个废人，明明有很多地方可以去却偏偏去不成，郁闷得很。虽说以后可以逐渐获得新能力，但玩家又不知道在哪些关中可以使用、获得新能力，不得不像无头苍蝇般乱撞一气，而且常常一无所获，信心倍受打击。





游戏的主要目的是收集八音盒中的宝物，虽然只有25关，但却有100个宝物和200个音乐金币，数量上比二代多出许多，解谜与收集的高度被极大提升。游戏中的宝物也不再仅仅是摆设了，都有特殊的用处，用于打开新的通道，改变关卡的形态，或者给瓦里奥以新的能力。可惜的是金币的收集意义再次被削弱，没有如前作那样的大量金币出现，那种大吃特吃金币的爽快感也不复存在了。游戏改变了传统找门过关的方式，瓦里奥要在关卡中寻找四种钥匙，用钥匙打开宝箱，找到宝物即过关，这个又很像是初代《瓦里奥大陆》收集秘宝的形式。另一个新要素是加入了时间概念，有白天黑夜的变化，同一个关卡在两个时间段内会发生很大的变化，颇有点像现在流行的“表里”，这样关卡的数量就等于翻了一倍，相当于50关。还值得一提的是附带的迷你小游戏，十分有意思，是用小怪物作为高尔夫球的高尔夫游戏，场地的地形变化很多，操作的方式类似GBC上的《马里奥高尔夫》，只有通过了这个高尔夫游戏才能打开挡路的巨大石块。





本作可以说属于典型的“先苦后甜”型，越往后瓦里奥的能力就越多，可去的地方也越多，



也令玩家越入迷。不过个人认为本作在难度的把握上有很大的问题，没有控制好游戏进行的节奏，远没有《超级银河战士》那样高的成就。在《超级银河战士》中主角萨姆斯刚开始也是有很少的能力，需要在游戏进程中逐渐获得新能力探索新区域，但开发者把地图设计得极为高明，使得游戏者只能进入与当时能力相适应的区域。反观《瓦里奥大陆3》，游戏初期瓦里奥能力有限，但许多地方却可以自由前往，这样原本精心编排的谜题就会给人以误导，玩家不知道是需要某个能力还是某个宝物才能解开，再加上有些谜题的难度实在是太大，当玩家耗费了大量的时间和精力仍然没有结果后就很容易被卡住造成挫折感。笔者就是个最好的例子，最初怀着对《瓦里奥大陆2》的无限好感开始了三代的冒险，但在二代中享尽了肆意破坏的自由后对三代的设定极不适应，连游泳、大坐、举敌人这样的简单动作都不能用，那叫一个难受！熬过了几关后又在S2火山关被困住了几个月之久，屡次攻关未果，愤怒到有把卡扔了的念头，最后还是经某位“高人”指点迷津才明白了游戏的奥妙，否则直到今天可能还通关无望呢。

最后，从本作开始，“《瓦里奥》系列”就没有一个明确的故事主线了，纯粹是为了收集而收集，为了解谜而解谜，多多少少令冒险失去了些许意义，不得不让笔者有些遗憾。

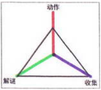


图5

评价：从APC图（如图5）上可以看出，本作过于注重解谜和收集，在这两个要素上得了满分，而动作要素有所下降，完全为前两者服务。由于解谜、收集部分比重过大，使本作缺少了动作游戏本应该具有的爽快感，说它是个益智类游戏也不为过，不禁为之一叹。

瓦里奥大陆 Advance 妖姬的宝物

机种：GBA 发售日：2001年8月21日 售价：4800日元 容量：64M

某天瓦里奥在报纸上看到了一条消息，在某密林深处发现了一座金字塔，据说里面还藏有财宝，对宝物有着狂热爱好的他一刻也没有迟疑，开上心爱的跑车又去探险了。（不开飞机大概是因为在三代中坠毁的原因吧……笑）



本作是“《瓦里奥》系列”登陆GBA的首部作品，在GBA的强大机能下游戏再度得到了全方位的进化，画面表现极尽豪华之能，特别是翡翠通道的棕榈树天堂、野花原野、神秘湖、季风丛林这四关，美丽的自然风景配合悠扬动听的旋律，令人陶醉。由于卡带容量的增加，我们还能够在游戏中听到瓦里奥版的“妈妈咪呀”以及真人演唱的《Sunny Sea Side》歌曲，大量语音效果的加入使玩家更能够投入到游戏之中。

游戏的整体结构与前几作相比变化很大，虽然是在一个金字塔中冒险，但这个金字塔并不是游戏中的“大陆”，瓦里奥要从金字塔里的壁画进入关卡，各关之间完全没有任何联系，这个方式反而有些像《马里奥64》了，而收集宝石碎片开启BOSS关的大门的方式又有些像是最早的《超级马里奥大陆2 六枚金币》。过关方式是最有创意的，把原来的时间限制作了巧妙的变动，瓦里奥会在游戏途中启动炸弹蛙的倒计时，之后关卡的场景也会发生相应的变化，







必须在限定时间内返回起点，加强了游戏的紧张感。当时间倒计时为零却仍未逃脱时整个画面就会变成黑白色，瓦里奥开始不停地掉钱（真是心疼啊）。系列传统的迷你小游戏终于被独立了出来，可以无限制地玩，不过还是要用MONEY的。另外一个很有创意的系统是在每个BOSS关前的道具商店，神秘的店主会卖给瓦里奥各种帮助打BOSS的武器，有钱能使磨推鬼呀。（笑）

也许是吸取了三代的经验，本作中瓦里奥一开始就会所有的本领，久违的爽快感又回来了，再也不会像在三代中那样能力皆失，有捆住手脚的感觉。瓦里奥基本的冲撞、大坐等动作在GBA上都更加强劲，还多出了一个使用R键的冲刺技巧，带有漂亮的蓝色残像。虽然仍旧没有GAME OVER，但这回瓦里奥却不再是绝对的不死之身了，游戏中加入了血格的设定，最多8格血，血格为零就会被“踢”出关（注意，不是GAME OVER）。笔者认为这个“减弱版不死身”的改动还是值得称赞的，前两作中由于无法GAME OVER，经常会被某个谜题困住，或者对某个敌人一筹莫展，简直是求生不得求死不能，那滋味可真是不好受，加入血格的设定后玩家在这种情况下就可以“潇洒”地选择自杀。而且血格的设定也对玩家的动作素质提出了更高的要求，避免玩家四处胡乱乱闯，也减少了不珍惜瓦里奥的生命、虐待瓦里奥等等不尊重瓦里奥人权的现象出现。（笑）





与动作要素回归相比，本作的解谜、收集所占的比例有很大的下降。游戏几乎变成了一个纯粹的动作游戏，场景中很少有需要绞尽脑汁的地方，各种变身用到的也不是很多，只要稍稍动脑筋就能解决大部分谜题。游戏中暗藏的紫色水管特殊关中要把考古老头当道具扔来扔去解谜，虽然难度较大，但却只是收集用处不大的金币，令人挑战起来索然无味，略试几下即便收手。每关需要收集的道具只有四块碎片和一张光碟，只要细心就能找到，收集齐并不是难事，对于经历过前两代的老玩家来说完成100%简直就是小CASE。造成收集要素下降的另一个很重要原因是游戏总共只有6大关18小关，数量上是系列中最少的，而要收集的光碟则只有可怜的16张——流程短数量少，实在是让人玩不出收集的成就感来，另外完成全光碟收集后也没有什么隐藏内容也颇令人失望。



本作中的难度选择是系列中首次出现，这也算是强化动作要素的又一证据。如果玩家觉得普通模式不过瘾可以尝试一下困难模式，在困难模式中碎片、炸弹蛙的位置都会发生变化。困难模式突破后更有超难模式恭候，这个模式中基本上每关起点处就会启动倒计时，整个游戏过程都处在逃命状态，非常非常的刺激，已经把《瓦里奥大陆 Advance》

玩得滚瓜烂熟的玩家不妨挑战一下自己。这样虽然关卡的场景没有变化，但由于过关的要素配置都变动了，夸张点说就是一关变成了三关，可以让玩家一玩再玩。

2003年年初有网友把本游戏做了汉化，但挑剔的国内玩家却对此褒贬不一。有很多人认为"动作游戏文字量少没有必要汉化"，笔者的看法是：无论如何总是自己的母语最亲切，有汉化总比没有汉化要强，只要质量过硬，即便只是一点点的工作也是值得我们钦佩的。

评价：与三代相比本作走了另一个极端，过于强调动作要素，弱化了收集和解谜。从APC图（如图6）上可以看出，三角形中明显偏向动作方向，而其他两条边要短很多。如果本作的解谜、收集能有二三代的高度相信绝对会是个完美之作。

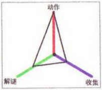


图6

瓦里奥制造

机种：GBA　发售日：2003年3月21日　售价：4800日元　容量：64M

看到这里不知道大家有没有注意到"《瓦里奥》系列"的一个有趣的现象，发售日都是定在21日，看来瓦里奥是与21这个数字有什么特殊的缘分（难道是不管三七二十一？汗ing）。

某天（又是"某天"，汗……）瓦里奥正闲得无聊看电视，突然从新闻中看到做游戏软件可以发大财，于是他火速买来了一台笔记本电脑，开办了"瓦里奥软件公司"（Wario Ware Inc.），这次瓦里奥大人要利用脑力而不是体力来发家致富了……



本游戏号称"最多、最短、最速"，被任天堂定义为"瞬间动作"类型，严格地说本作其实不能算是正统瓦里奥作品，瓦里奥等角色只是起串场作用，并不是游戏的真正主角。游戏里面收集了两百多个超级迷你小游戏，每一个小游戏的时间均不超过5秒钟，游戏方式也十分的简单，有的甚至简单到只要按一下A键就可以完成。这些小游戏中最能够引起我们老玩家共鸣的是任天堂创业初期经典的再现：《打鸭子》、《街头小子》、《超级马里奥》、《塞尔达传说》、《银河战士》……无数童年的快乐时光就是它们伴随我们度过的，而当十多年后的今天又在GBA上看到它们的重生时，不禁会有种"人生五十年，去事恍如梦幻"的沧桑感。

数量众多的小游戏是本作的最大卖点，可能很多人都把注意力放在它们身上了，所以在这里笔者也就不再在这方面多费口舌，而谈谈游戏在其他方面的表现。首先，游戏的画风十分独特，不是前几作中的日式细腻风格，而是采用了颇具抽象夸张色彩的美式风格（近似PS上的音乐游戏《啪啦啪啦啪》），一副二战飞行员打扮的瓦里奥社长，爆炸式发型的歌手Jimmy，怪异外形的外星人CRYGOR……角色的形象虽然都线条简单却个性鲜明，让人过目不忘。整个游戏的界面被设计成了一个简洁的电脑桌面，各关成了桌面上的小图标，而有新游戏出现时还使用了WINDOWS中常见的"进度条LOADING"形式，感觉GBA真成了一个小掌上电脑。故事情节也很有意思，小男孩9Volt去买GB软件，Jimmy玩手机游戏，营救外星人CRYGOR等等，而众多小游戏就在故

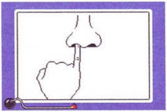






事当中发生，被非常巧妙地串联了起来，让人不知不觉地就把一个个小游戏完成了。最令人称道的是小游戏的界面，形式新颖而熟悉，Jimmy 关的界面完全就是个手机，小游戏开始时是以短信形式出现，游戏通过后则是网络上流行的用字符组成的表情符合；9 Volt 关则是个老式的GAMEBOY，界面是经典的《勇者斗恶龙》，每通过一个小游戏勇者就会向目的地前进一步，还有





狗司机的汽车、MONA的猴子探测器视角、ORBULON 博士的入厕……都令人感到相当的亲切、生活化。游戏在闯关时允许4次犯错误，这一点每关的形式也都各有特色，Jimmy 的手机是电池电量，9Volt 的是勇者的HP，女忍者 ANA 的是日本刀，博士的是厕所手纸（恶搞啊），实在是佩服任天堂那天马行空的想象力。最后要说的是游戏的音乐表现，人语发声随处可见，而且收集有三首真人演唱的歌曲，动听悦耳之极，就凭这一点此游戏也值得购买。

本作极好地迎合了目前流行于游戏界的“休闲”、“怀旧”风潮，以独特的制作思路从众多了无新意的GBA 软件中脱颖而出，获得了日刊《FAMI 通》的35 分高度评价，在游戏玩家群里也是叫好又叫座，而且在不久前国际游戏权威网站GAMESPOT 的2003 年游戏评选中也获得了年度最佳益智游戏奖，这一连串的成绩既在意料之外，又在情理之中。借助本作的热卖瓦里奥又再一次扩大了他的影响力，巩固了他在任天堂中的地位。（本作同样也有网友在进行汉化，笔者截稿时已经出了第二版，估计读者看到本文时就有完全汉化版了）

评价：迷你游戏的极品，休闲放松的极品。用 APC 图（图7）来分析《瓦里奥制造》是比较勉强的，因为它不是纯粹意义的动作游戏，游戏重点是对两百多个小游戏的收集，动作方面主要是考验神经反应，而解谜基本上不存在。

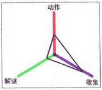


图 7

瓦里奥世界

机种：NGC　发售日：2003 年 6 月 24 日（美版）售价：不明　容量：特制 DVD

继多年在狭小的手掌机上打拼后瓦里奥终于 3D 化，首次登陆家用机平台，游戏的名称也由“大陆”（LAND）变成了“世界”（WORLD）。本作由曾经制作过《火枪英雄》（MD）、《幽游白书魔强统一战》（MD）、《罪与罚》（N64）等知名游戏的 TREASURE 公司负责开发。





由于一条被诅咒的黑项链的原因，瓦里奥城堡里的财宝都变成了怪物，为了把城堡恢复原状，瓦里奥不得不和自己的财宝搏斗！（这就是贪财的下场啊，笑）在 3D 的世界里瓦里奥仍然威风凛凛，系列传统的大坐、冲撞等理所当然予以保留强化，此外还增加了一个抓住敌人旋转的新技巧。游戏的风格明显向《瓦里奥大陆 Advance》靠拢，强化了动作方面，GBA 版中的血格设定在这里也出现了。一贯的解谜当然存在，只是完全 3D 化了，而收集要素主要是寻找 8 颗红水晶、金色瓦里奥雕像、散落在关卡各处的财宝等等。







虽然游戏在很多方面的表现都可圈可点，但玩家们却对本作缺点的评价出奇的一致：流程太短，总共只有4大关12小关，数量比GBA版的《瓦里奥大陆Advance》还要少，即使算上解谜等等也只需要六七个小时即可通关。

可惜的是游戏目前只有美版，笔者的日版NGC玩不到，实在是遗憾啊，所以也就无法对此作做出更多更详细的评价，祈祷任天堂赶紧发售日版吧。

聚集！瓦里奥制造

机种：NGC 发售日：2003年10月17日 售价：3800日元 容量：特制DVD

GBA版的《瓦里奥制造》大受欢迎，于是任天堂就趁热打铁在NGC上推出了强化版的《聚集！瓦里奥制造》，再次把“最多、最短、最速”的理念尽情发挥。

由于平台是功能强大的NGC，画面、音乐上的增强是必然的，不过还是保留了GBA版的那种简约风格。游戏特别值得一提的是支持多人对战，所以就可以4个人一起同乐，玩恶搞的插鼻孔游戏了（汗），娱乐性可是绝不亚于著名的《马里奥聚会》哦。



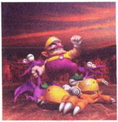






外传：瓦里奥的其他游戏

除了以上介绍的瓦里奥担当主角的游戏以外，争强好斗的瓦里奥也在其他的领域大展拳脚。下面要介绍的一些游戏可能都不是很有名，但作为有瓦里奥样参与的作品了解一下也是十分必要的。







马里奥与瓦里奥

机种：SFC 发售日：1993 年 类型：益智



本作是一款对应超任专用鼠标的游戏，在这里瓦里奥仍然扮演了大恶人的角色，乘坐飞机往马里奥、碧奇公主、耀西头上扔蛋壳、木桶、罐子什么的，而玩家就要用鼠标操纵小精灵来引导他们安全到达目的地。游戏的画面十分清新可爱，由于使用鼠标，所以操作也非常的简单，是一款适合各层次玩家的益智类游戏。目前在超任模拟器 ZSNES 上可以完美模拟本作，而且支持鼠标。





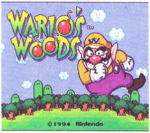


瓦里奥之森

机种：FC、SFC 发售日：1994 年 类型：益智

此作品仍然是益智类型的游戏，是有些类似《俄罗斯方块》的下落型 GAME，玩家需要操纵蘑菇小子搬动下落的各种动物、果物，并使用炸弹把它们消去。瓦里奥在游戏中继续以邪恶面目登场，当快 GAME OVER 时就会得意地坏笑。本游戏同年还推出了 SFC 版，画面自然漂亮了很多，同时游戏的规则、操作也复杂了，还特意为新手设计了教学模式，喜欢《俄罗斯方块》类游戏同时又是瓦里奥忠实 FANS 的玩家可一定要尝试一下。







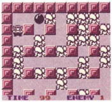
瓦里奥炸弹人

机种：GB 发售日：1994 年 类型：动作

HUDSON 经任天堂授权后推出的一款以瓦里奥和炸弹人为主角的游戏，本质上就是原始版的

炸弹人，只是多了角色瓦里奥可以选择，游戏的目的是在版面内使用炸弹破坏障碍、获取能力提升道具最后打倒对手。不过游戏的制作水平实在是一般，玩起来没什么意思，要不是为了写本文而收集资料我根本不知道还有这么一个瓦里奥相关的游戏存在。









VIRTUAL BOY 瓦里奥大陆

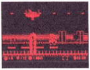
机种：VB 发售日：1995 年 类型：动作



这个 VB 可不是微软的编程工具 Visual Basic，而是 Virtual Boy 的缩写。VB 大概是任天堂推出的主机中最短命的一台了，虽然其开发者是横井军平，但这并不能阻止它失败的命运。过于超前的设计理念，完全对称式的手柄，笨拙的纯红色眼镜式显示器，还有少得可怜的软件支持，发售后没有在次世代电玩市场上激起任何的波澜，没过多久它就悄然消失了。



由于VB这台主机实在是太少见了，国内很少有玩家见过此游戏的实际表现。本人也同样对此游戏只有耳闻，不过据国外的一些玩家说本作的表现还不错，算得上是 VB 中少有的好游戏。此作《瓦里奥大陆》是以GB上的一代为基准制作的，瓦里奥仍然是为了寻找财宝而开始冒险，游戏的特别之处是利用VB的立体液晶显示器分为里外两层，拥有其他版本瓦里奥游戏没有的独特魅力。


除了以上的游戏之外，瓦里奥还在任天堂的《马里奥赛车》、《马里奥网球》、《马里奥高尔夫》、《任天堂全明星大乱斗》、《马里奥聚会》等大杂烩型游戏中客串登场，不过这已经不算是瓦里奥的专属游戏了。



结语

屈指算来，距 G B A 上的正统作品《瓦里奥大陆 Advance》发售已经快三年了，新的瓦里奥作品也应该出现了吧。期待无敌的瓦里奥能够在新的冒险中开创新的世界，给我们一个在动作、解谜与收集三方面都有杰出表现的完美之作！

文：第一天　编：LIKY



《博德之门》剧情攻略



博德之门：暗黑联盟 Baldur's Gate: Dark Alliance	GBA
◆Magic Pockets/Ubisoft◆A·RPG◆2004年2月10日发售◆美版	
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边	

GBA《博德之门》作为近期难得一见的优秀A·RPG游戏，虽与PC上的《博德之门》不属同种类型，但其所特有的游戏内涵，丰富的道具系统，强化的升级、魔法系统，还是值得我们去挖掘的。整个游戏围绕的是女剑士ELDRITH死后对博德之门复仇这一主线进行的。此外游戏还具有大量的分支任务等待着我们的完成。游戏难度不高，但相互间的剧情衔接很重要。



基本键位介绍：

A= 攻击

B= 交谈、开门、捡拾物品

L+A= 体力恢复

L+B= 法力恢复

L= 盾防（装备盾后）

R= 武器魔法间的相互转换

首先选择我们要扮演的角色，之后进入能力点分配界面。一共有6项能力，分别为强度、灵敏度、智力、智慧、组织以及领导力。我们分别将所给的12点分配到我们所要分配的能力上。接着我们的故事就开始了……

 ©2001 - 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. ©magicpockets. All Rights Reserved.

第一章　博德之门



在旅途中我已非常疲惫，但我仍然迷恋于眼前的博德之门，在这里不仅有整整一座城市的神话和传说，而且似乎每个人都可获取他们想要的名和利。当我来到这座城市的时候已经是深夜了。这里似乎被一种奇怪的阴云所笼罩着，但无论如何我现在必须要找个睡觉的地方……这时我并不知道正潜藏于附近的危险……

两个鬼鬼祟祟的家伙一直隐藏在城外，当我走近的时候他们突然蹿了出来，毫无准备的我被洗劫一空。我拼命地逃进城，两个门卫很容易地看出我刚遭到打劫，并且认为东西丢了不要紧，至少我仍旧活着，因为在那条路上很少有人能在被打劫后仍活下来的。这两位好心的门卫劝我在太阳落山后不要出城，并且现在应该到“精灵歌酒馆”去看看，也许那里可以得到些打劫我的那些家伙的线索

顺着门卫的指点，我来到了这家酒馆，一路的奔波再加刚刚的被劫真的将我折磨坏了。我走到女招待那里要了点吃的，通过交谈，我得知这个漂亮的女招待叫做 ALYTH。

这个酒馆很大，而且总回荡着一曲非常悠扬的歌声，ALYTH告诉我这歌声是从一位名叫ELCEN的女精灵那里传来的。这个酒馆的名字“精灵歌旅馆”也是由此得来。

ALYTH 已经知道了我被打劫的事情，并且她推断这件事情仿佛是新盗贼工会的那些家伙干的。听说那个工会最近被绞死了很多成员，自从他们来到这个城市以后，城里就有很多人神秘地“消失”了。这个新盗贼工会当中的很多成员是原来那个旧影贼工会的，这些家伙懂得如何悄悄地潜行抢劫和熟练地利用这座城市的下水道穿梭往来。



“如果你想取回你的东西，你可以到下水道去看看。从旅馆的地窖可以进入下水道。不过……在地窖里有很多巨大的变异老鼠。那些老鼠好像是受到那些影贼的驱使或者是另外的一些什么人……因此我把地窖的门锁起来了，我甚至都不敢再次靠近。”漂亮的姑娘给了我这些信息。

于是我与 ALYTH 很自然地达成一笔交易，我帮她消灭地窖中的老鼠，她把通往下水道的钥匙给我。

在酒馆的壁炉旁我找到了那位叫ETHON的人。地窖的钥匙就在他的身上。除了地窖的钥匙，他还给了我一把生锈的匕首，但我想总比没有好些，于是我拿着这把生锈的匕首上路了。

地窖内充满了潮湿阴臭的气味，硕大的老鼠，古怪的狗头人以及令人作呕的蜘蛛，不断地向我发起攻击，我拼命地用捡来的武器自卫，将它们一一解决，我一路走到了地窖的尽头，在这里我发现了那扇通往下水道的门，但现在我没有钥匙。我又左右看了看，怪物好像已经没有了。



拖着本已疲惫的身体从地窖上来，再次见到了 ALYTH，她非常感激我为他们消灭了那些怪物，并给了我一些金币作为报酬。ALYTH 还告诉我 ETHON 自从回家为我去取下水道的钥匙就一直没有回来，希望我能去找到他。

走出酒馆我便遇到一位老人，得知他的房子被一些巨大的蜘蛛占领了，我没有多说什么，拿起我的剑到屋里帮他解决了那些可恶的怪物。

“噢，真的非常感谢你，勇敢的武士。我敢肯定，魔鬼正聚集在这附近，这些蜘蛛一定是被魔鬼操纵的。”老人不无感激地说道，也因此我得到了一些报酬。

这座城市的怪异与恐惧渐渐地浮现在了我的面前，我在城中搜寻着ETHON的线索，在路上一位看起来很沮丧的家伙叫住了我，并且向我哭诉他的包裹被抢走了，听到这我觉得更加应该帮助

他。在一条胡同的后面，一个盗贼模样的人引起了我的注意，我喝住他，他返身便向我发起了攻击，这个畜牲，刚才的账我会都算在你身上的，打倒他后我拿回了包裹交给那个可怜的家伙。他给了我一些钱然后对我讲，刚才看见有个人被绑架了，并且他在那些人后面找到了一把钥匙，他将这把钥匙交给了我。



我知道ETHON的去向了。我一定要将此事查个水落石出。用得到的那些钱我在一位叫做BARTLEY的武器商那强化了我的装备。

回到酒馆，艾丽丝证实了我的猜测，我刚得到的也正是通往下水道的钥匙，她恳求我一定要救回ETHON。我再次下到地窖，并且打开了通往下水道的门……

这里的怪物似乎都得到了强化，尤其是那些绿色的果冻怪，更是棘手。在一处看似隐蔽审讯室的地方，我找到了一把钥匙，用它我打开了下方一扇原本封闭的门。在这条路的尽头，一只比那些鼠怪大出数倍的老鼠向我猛然发起进攻。我赶紧招架，并且利用那道门作为盾牌干掉了它，我也得到了下水道另一扇门的钥匙。



当门刚一打开，一个强壮的食人魔拿着家伙就冲我的头顶劈来。同样是利用门槛将他打倒，我发现这里的怪物绝大多数都笨得不会出门。打死食人魔后得到了牢房的钥匙。随后在牢房里终于见到了可怜的老ETHON，看来他在这里受了不少苦，他提到了一些关于大灾难就要来临以及新盗贼工会的事情，并让我通过牢房边上的那扇门内的楼梯上去。



我回到酒馆，再次见到老ETHON，他向我表示感激，并且与我谈起了关于博德之门下水道的情况，他告诉我下水道的南部有一个通道，是通往新盗贼工会的老窝的。但现在那条通道已经被封了，好在还有另一个通往城南酒馆地窖的秘密通道。我在纳闷，老ETHON怎么会知道这么多事情，不过他自己却先告诉了我，他原来是旧影贼工会的成员之一，他们原来经常利用这些通道在城内穿梭。如果我要打开这条秘密通道就必须将一把带有魔法的匕首插入地窖当中的一条裂缝。在酒馆，我还遇见了一个独自喝闷酒的女人，原来她的丈夫为了钱而一直为新盗贼工会卖命，并且自从两天前接到一个新的任务后就再没了音讯，她请求我一定要找到她丈夫。好吧，自打来这个城市后我还没有好好地休息……



我按照老ETHON说的，找到了那条裂缝将匕首插进去后我便来到了南城。出了下水道便遇见一位老者，他一眼就看出了我这个外乡人是在寻找通往南方的下水道入口，并且告诉了我下水道的入口就在这个城市的市场附近，就在市中心。而且他还警告了我要当心这个下水道，似乎很多人潜藏在下水道里。告别了老人，我又遇到了一个醉鬼，带着一嘴的酒气对我说他现在被困在了南城，而他的家是在北城，但中间的城门锁住了，不过这个城中有一个人身上有可以打开城门的钥匙，利用这把钥匙可以自由地来往城市的南北，噢！这个酒鬼，不知道他的话是否可信。南城真的是很大，在城中我总共作了三件好事：一、帮助一位可怜的老太太夺回了她的钱包；二、帮助一位中年人赶走了他家所有的老鼠；三、我果然遇到了那个随身带着城门钥匙的家伙，随之我将其打倒，并"借"来了钥匙，打开了城门，帮助了酒鬼回家，可是他却……



在市场的附近我找到了老ETHON所说的那条下水道，在里面我利用从怪物身上抢来的钥匙打开了一道一道的门。其中后几把钥匙是需要打倒几只巨兽才可以得到的。最后在这条通道的尽头，我们





见到了那个为了钱而为盗贼卖命的可怜家伙，从他那微弱的声音中，我听出他最后的任务就是将一个石球带到墓地，然而就在墓地可怕的事情发生了，当他把石球放到应放的位置时，大量的亡灵便从大地当中苏醒，尽管他拼命地逃了回来，但结果还是被KARNE——工会的首领暗杀了。在临死前他请求我阻止即将发生的灾难，并且将妻子交给他的信物还给他的妻子……说完，可怜的家伙便咽气了。



从下水道的这端回到了城中，眼前站着一位牧师，他看到了之前以及刚才在墓地所发生的一切，他请求我去阻止。这时候我感到了事情的严重性，这时的博德之门已被大量的骷髅战士和丧尸占据了。我将那些本已安息的灵魂重新送回他们应去的地方后，便来到了墓地，一个巨大的光球在那里不断地释放闪电，不由分说，我拿起了手中的弓箭，一通乱射，最终它碎在了我的脚下。我现在很关心酒馆的情况，所以和牧师打完招呼后便赶往了酒馆。不过看来一切都很好，我朝着那可怜的女人走了过去，她似乎明白了我要说些什么，因为她的眼泪就是那样告诉我的，我将她丈夫交给我的东西递给了她，她现在所想要的恐怕仅仅是安静吧，她把她丈夫生前用过的一把木盾交给了我。我转过身没有再说什么。

吧台前的老ETHON似乎不大确定刚刚所发生的一切与新盗贼工会有太大的关系，他认为那些盗贼对制造这样大的混乱没有兴趣，并且老ETHON估计这周围有着更加邪恶的东西存在。他给我写了一张便条，要我拿着这张便条去市场边找到他的一位朋友JERHEK，兴许他会知道得更多一些。



于是我来到了城南找到了那位叫JERHEK的人，他看过老ETHON写给他的那张便条后便对我表示出了欢迎，他向我介绍了他们现在的工会，看来他们与新盗贼工会作对已经有段时间了，这也就是老ETHON为什么会被绑架的原因了，JERHEK倒是很确定是新盗贼工会的原因才会令那些恶灵复活的。他告诉我，虽然新盗贼工会的运作如同老鼠般，但是他们却有很好的组织并且背后一定有非常邪恶的人在支持着他们。刚刚那个光球所做出的一切就是最有力的证据，它是要制造混乱。JERHEK希望我能调查一下这个工会的幕后到底是什么样的人在支持着，现在JERHEK的人已经跟踪一个盗贼到了那个秘密工会的入口处了，就在南城西南下水道中，入口就在那面被魔法锁住的墙壁中，所幸JERHEK认识的一位法师已经解开了这个咒符。我拿到JERHEK交给我的魔法钥匙就赶去找那扇门。





在城中的西南我找到了那个下水道，跳下去后，利用手中的魔法钥匙进入了新盗贼工会的秘密地道。强大的敌人，大量的机关，我不得不小心前行，在地道中我遇到了打劫我的那个家伙，也就是



KARNE，新盗贼工会的首领，这个混蛋，他也正是劫持老ETHON的家伙，虽然他很厉害，但现在的我比起当初已经强大了很多。听他讲了一些废话后，我知道这家伙已经疯了，于是便几刀下去结果了他，我在他的尸体上找到了一把钥匙。

走进地道的最后一个房间，一个巨大的眼魔XANTHAM正在那里准备“迎接”我。“你就是KARNE提到的那个人吧，无所谓，在我的眼中你们人类都是懦弱无用的，KARNE在那次本应杀你才对，但是这个没用的废物，他死不死没有关系，你们人类天生就应成为我们的奴隶，你真认为你能解救这座城市吗？你错了。我们的力量已经远远超越了这座城市。你不可能阻止我们，现在，我将会慢慢地折磨你致死。”



这次注定了是一场艰苦的战斗，强大的力量在我的身上一次一次地痛击，不知道我还可以撑多久，我只是本能地用我手中的剑发了疯似的向那团紫色的怪物身体里刺去，渐渐地我已经握不住我手中的剑，我就要倒下，就在这时，一声惨叫宣告了我的胜利。我晃晃悠悠地走向对面的那扇门，一个人正在里面等待着我。

“你的能力超乎了我的想象，我代表博德之门向你表示感谢，另外，啫，这里有我在新盗贼工会中找到的一些地图，博德之门的，日落山的，CHELIMBER沼泽的……现在我担心，博德之门所发生的一切，只是恐怖降临的其中一部分。这三个地方之间一定是有联系的，虽然我并不知道具体是什么。看，眼前这道传送门使我非常担忧，因为不速之客和他的邪恶军团可以利用这道传送门秘密渗入博德之门，现在我知道这道门是通往日落山的，我在过去的数个星期当中不断地听到关于日落山奇怪的谣言，我们已经派人去调查了，可是那个人至今没有回来。我担心他是否会出危险，所以我想请求你通过这道门到日落山那边去看看到底发生了些什么。无论是什么，都要阻止这种邪恶的蔓延。你已经为我们做了很多事情了，我们非常感激你，所以，一定要拿上这些钱以及你用得上的东西，它们会对你完成这个任务有帮助的。我现在要走了，去向城里的公爵禀报这里所发生的一切。”听他说完这些，我毅然地迈进了传送门……

第二章　日落山



我刚走出传送门，一个手握大锤的矮人便将我拦住。“说明你到这里的理由，否则我手中的锤将对你不客气。”但很快，眼前的这位矮人便信任了我，并告诉我它叫做TORRGEIR，是BRUENGHOR矮人族的。现在正因为黑暗精灵对本属于他们的矿山隧道的侵略而不得不撤退。很显然这些黑暗精灵将这些矮人害得不浅，正因为如此族人们已经将隧道入口都封闭了，并且眼下很多的族人还遭到了豺狼人的绑架。现在这里的矮人们已经没有能力再采取任何行动了，看来这些可怜的矮人需要得到我的帮助。告别了TORRGEIR我来到了营地当中的武器铺，补充了自己的装备后便朝着东边那片神秘莫测的黑暗森林进发了。



当我来到这片森林的时候，不断的狼嚎令我毛骨悚然，遮天蔽日的古树以及豺狼人的不断偷袭，更是令我举步维艰，好不容易找到了关押矮人的牢笼，用那把从豺狼人身上得到的钥匙打开了牢笼解救出了这些矮人。

完成任务后，我回到营地，TORRGEIR又带给了我一条不好的消息，因为族人的安全受到威胁，所以今天

BRUENGHOR 族的族长KOLGRIM 带着三名族人到日落山顶去点燃求救的信号来向东方的同伴寻求救援，可是半天过去了都没有见到信号的点燃，现在族人很担心他们会遇到不测，并且隧道的钥匙在族长那里，没有那把钥匙也就不能再下到隧道。看来我又要到日落山上去一趟了……





不愧叫做日落山，终年的积雪，使这里有一种叫人无法忍受的寒冷，我本能地紧了紧身上的衣服。我在一个熄灭的火堆旁找到了KOLGRIM，看来他已经快不行了，临终前他嘱咐我一定要尽快点燃山上的火，只有拿全4块魔法石才可以将火点燃。他还告诉我隧道的钥匙交给了一个叫做GHILROCH的矮人。说完这些他便死去了。一位族长，生命都交给了自己所热爱的人民……我强忍住了泪水，因为我知道自己还有很重要的任务未完成，看了一眼依然伫立在雪中的KOLGRIM，便转身离开了。在日落山的一层以及二层我又遇到了第二、第三位死去的矮人，我分别在他们冻僵的身上找到了第二、第三颗魔法石。接着我拿着这三颗凝聚着矮人生命的魔法石登上了山顶，在那里GHILROCH也受了重伤，他已经知道了KOLGRIM死去了，现在必须马上点燃一旁的圣火，来发出信号，要求东方的种族前来搭救。





圣火在四颗魔法石共同的作用下被点燃了，GHILROCH也放下了心，他把隧道的钥匙交给了我，我认为我应该在救援部队到来之前下去看看，我问GHILROCH要不要一起下山，他告诉我他要埋葬他死去的同胞……

我回到了村子，在隧道门前遇到了TORRGEIR，当他得知KOLGRIM以及另两位族人牺牲的消息后，显得非常的悲伤。沉寂了一会，我眼前这个矮汉子重新打起了精神。他为在这关键时刻族长的牺牲而更加烦恼，他请求我下矿区为他们族人重新取回被黑暗精灵夺走的矿山隧道。





我来到了隧道，在这里邪恶的黑暗精灵实在是不好对付，他们对黑暗特殊的适应力以及强大的魔力都令我应对起来很是吃力，好不容易解决了三个黑暗精灵后我凑齐了维修升降机的齿轮。乘着修好的升降机，我来到了地下二层，更加地黑暗也证明了这里更进一步的恐惧。两只巨大的穴钓蟹的出现不禁令我出了一身冷汗，我拼命闪到一边，用弓箭疯狂地向它们射去，就这样一边躲闪一边射，过了一会便听见两声惨烈的悲鸣声，我知道它们已经倒下了，我得到了一把钥匙。在隧道的最深处，我见到了卓尔族的首领，一个很漂亮的黑暗精灵ILIVARRA。

“你将用死亡来为你今天来到这里付出代价，这个矮子们的矿山隧道马上就要属于我们，而至于日落山以及你们那污浊的城市我们则根本不感兴趣，它们自然会属于那些想得到它们的人，我想你在不明敌情的情况下已经踏上了一条不归路。所以无知也就无畏，是这样的吧。”这个狂妄的家伙，说完这些就朝我发起了猛攻，经历了那么多战斗的洗礼，她自然不在话下，几刀下去她便再没有机会发出狂语。打倒她后，我觉得这个至今我所不知的阴谋正在一点一点地显露出来，黑



暗精灵一族似乎和幕后的最大庄家之间存在着一种交易……

我走进了身后的木门，里面一位矮人正在那里等候着我，他首先做了自我介绍，他叫BROGAN，是竖琴手同盟的一员，他在日落山这边负责情报的收集。现在他确定山里的那些豺狼人以及食人魔都被组织了起来，而现在黑暗精灵与那些家伙们的合作这一事实也是很苦手的事情。看来现在我们所面对的这个邪恶势力是相当强大的，BROGAN最近常常可以听到卓尔族的人谈起他们的那些计划，目前黑暗精灵的主要任务就是消灭这里的矮人族，来保障豺狼人和食人魔在日落山周围的行动。用这些来与对方达成协议，也就是将矿山隧道最后交给黑暗精灵来掌管。眼前的这道传送门将会引领我到CHELIMBER沼泽，在那里将会有更多的发现。

我感觉我离幕后的主使者越来越近，看来最后的答案将会在这道传送门后出现。

第三章 CHELIMBER沼泽

出了传送门，我遇到一只自称叫SLEYVAS的蜥蜴人，他表示并不想与我发生争斗，他说这片沼泽是他的家乡，之前与人类并无大的争斗。但是不久前一股邪恶势力入侵了这里。一位妖女用一些非常诱人的条件引诱了蜥蜴王，使他心甘情愿地为她卖命，她为蜥蜴人提供了大量的武器，以使蜥蜴人可以大肆进攻在这里的人类营地，虽然人类进行着顽强的抵抗，但是对方的实力却非常强大。



"她所承诺的金钱，武器，食物……这些会使我们的人民灭亡的，她将用我们人民的鲜血来洗染这蔚蓝的天空，将我们的尸首留给天空中盘旋的秃鹫。"SLEYVAS大声的愤慨道。

SLEYVAS告诉我，这邪恶家伙的老窝ONYX塔就在附近的湖底，另外在湖底还有一些先辈遗留下来的强力武器。SLEYVAS请求我帮助他推翻蜥蜴人的昏君SESS'STH，他的死亡也许会停止这场可怕的战争。随后他将打开下面那道木门的钥匙交给了我。



刚进村便听见了左下方传来的呼救声，我顺着喊声向那边跑去，一位老者正被四只蜥蜴人团团围住，于是我用手中的剑将老者救了出来。作为酬谢他给了我一些金币，并嘱咐我惟有杀死蜥蜴王才能阻止他们的进攻。告别老者我见到了村长ARHAN，他很奇怪蜥蜴人的突然进攻，之前人类与他们从无争端。他请求我去解救被蜥蜴人抓走的村民。

出了村子我来到了蜥蜴人的营地，一个个蜥蜴人不断向我扑来，在打倒其中一只蜥蜴人后我得到了牢笼钥匙，并且打开了营地内的牢笼解救出了被抓走的村民，其中一位村民还将一串项链送给我作为报答，另一位村民却迷恋上了那位妖女的美色。我重新回到村子，在路上一个女人叫住了我，她非常感激我杀死了这里所有的蜥蜴人，因为她的丈夫以及孩子都被蜥蜴人杀死了，她将一枚魔法戒指送给了我，告别这个女人后我再次见到了村长。在他表示完感激之情后我离开了这个村子，我知道解铃还须系铃人，现在能够阻止这些蜥蜴人再次进攻的方法就是除掉蜥蜴王，所以我来到了位于村子北边的蜥蜴人城堡，里面到处都堆放着攻城用的器械，成群的蜥蜴人手持钢刀，嘶嘶地从四面八方向我涌来，我一面不停厮杀，一面搜寻着蜥蜴王的行踪。终于，在城堡二层的一间屋里我见到了SESS'STH这个昏君。"啊，侵入者，我将会惩罚你，我要





刺穿你的心脏，用你的头盖骨来喝干你的鲜血！我要把你的骨头奉献给那神圣的塔！……”没等他说完，我的刀就已经挥了下去，经过近半小时的搏斗，我终于除掉了这个昏君，这样，一场风波也许可以暂且过去。接下来我要做的，就是去拜访那位未曾谋面的宿敌了。



我回到了村子的入口处找到SLEYVAS。“你太强大了！现在SESS' STH死了，他们便如鸟兽散，这样进攻也将会停止。看，那条路是通往ONYX塔的，通往那个塔的路上空无一人，并且那座塔没有门可以进入，我对这片沼泽非常了解，我能听到那些激增的水的流动，这水是来自一个圣地，一个充满了力量的没落的寺庙。

从那个寺庙的水中潜入是进入ONYX塔的惟一方法，这条水路一直通向ONYX塔，这些水来自遍布着水的第二世界，即使是空气和大地也都充满了水。人类的巫医称之为水界，只有使用水下呼吸器才能够下去。“好了，顺着ADDERSPINE路向东走，你会看到那个寺庙，你必须尽快，否则将再也看不到那座塔。”

告别了SLEYVAS，我走进了ADDERSPINE路，这里遍布的丧尸使这里充满了死亡的气息。好不容易找到了SLEYVAS所说的寺庙入口，走进去后展现在眼前的是一大潭水，旁边站着一个蜥蜴人，他告诉我要进入ONYX塔，就要使用这个水下呼吸器，当从另一边出来的时候就进入塔内了。我必须杀死里面的魔女，破坏掉ONYX塔，而后找到一条逃生的路，否则我将不能再出来。



我戴上了水下呼吸器，并跳入了水中，一眨眼的功夫我已经进入了ONYX塔的内部，华丽的装饰，倒使我感觉邪恶与其相离甚远。在我欣赏ONYX塔的华丽之际，强大的蜘蛛以及骷髅兵的出现将我拉回到了现实当中，不过对于从死亡线上走过无数次的我，这些早就已经不在意了，现在我的心中想的只是冲杀，就这样在怪物的不断哀号当中我杀上了塔的黑色熔炉层。在这一层当中，很多的敌人都藏在了非常隐蔽的墙中，并且我也在其中发现了不少强力装备。

就在我交战正酣的时候，突然一个声音叫住了我：“你的脚步在石板上发出了回声，你的呼吸激起了空气中的灰尘！”我左右环视了一遍，没有任何人在我的周围，就在我思考这突如其来的声音的时候，一个幽灵出现了：“你现在仍旧活着，而我曾经……我是KELEDON，是日落组织的第一位船长，而现在则是这里的一个幽灵。记忆中所有的日落组织的士兵都葬身于那次战斗当中，都是因为那个人，我们的厄运，我们注定要站起来，去记住并且去迎接ELDRITH以及我们的解放。你知道ELDRITH吗？时间已经过去了很久，我才发现她以及很多的名字都被搁在了时间之后。ELDRITH是日落组织的一名女剑士。本是博德之门日落组织中最伟大的指挥官，在对抗黑色组织的战斗中总是为了荣誉而战，我们在她的指挥下很自豪，我们的生命是她的……而我们的死亡也是她的……当她逐渐变得自傲起来的时候，她便逐渐地毒害了自己。记得那次作战，也是最后一次作战，我告别了我的妻子，噢，她一直在等待着我的归来啊。



那一次我们的组织打了胜仗，然而对方在大溃败之后仍有残党逃跑掉了。ELDRITH决定追击，但是却遭到了博德之门公爵的拒绝，因为已经牺牲了太多的人。ELDRITH非常生气，她认为那些残党一定会再回来的，因此她违抗了公爵的命令，并且带领我们走向了死亡。我们追击残党到了一个峡谷里面，那时候他们除了与我们对抗外别无选择，但那好像是一个阴谋，因为这些残党的力量超出了我们想象，ELDRITH担心会失败，于是派人回去请求支援，可是支援却一直没有到。在那一次只有ELDRITH与我活了下来……跟去的其余日落组织成员却……那时ELDRITH变得疯狂了，当她再次回到博德之门见到公爵的时候，只剩下我们俩人了，公爵因为她在战场上不服从命令，而将她以及她的日落组织驱逐出了博德之门。ELDRITH彻底疯狂了，她聚集了余下的日落组织成员，并下命令攻打了那座城市……她说这是正义的，正义……那简直是在



自杀……我们落败了，并且军队追击了我们，我们拼命地跑，没有休息，没有安宁，那些追击的人很害怕ELDRITH会再次回来，所以下定决心不让她活着逃脱，我是在CHELIMBER沼泽当中死去的，其他的日落组织成员几乎也都是这样的下场。ELDRITH最后是被十字弓兵和射手杀死的，他们惧怕她手中的剑，虽然她死了，但她的怨恨并没有死去。你将会在塔的顶端见到她，在那里将会有一场恶战等待着你。ELDRITH已经知道你来到了这里，她将会把你禁锢在一个大厅当中，这个塔是服从她意志的。不过就好像她是这个塔的女人一样，我们的精神也是塔的很好一部分。我可以帮助你打开那个门厅的石头，并且我会为你能够战胜她而祈祷的。ELDRITH的意志与这个塔是一体的，当她死去的时候，这个塔也会消失。如果她活着你是无法逃脱出这个塔的。你要当心，ELDRITH曾经是最好的剑士再加上她非常强烈的怨恨。你在这个塔内可以找到非常棒的终极装备，它们是在黑色熔炉当中炼出来的，并被隐藏在了一个墙壁当中。兴许借助这些装备，你可以打败ELDRITH。我会为你祈祷的，陌生人。”

告别了幽灵，我在一堵原本进不去的隐藏门中找到了那套终极黄金装备，我感觉这套装备就是为我订做的一般，也许它们在这里已等我很久了。





好了，现在基本所有的疑团都浮现在了眼前，这一切全部都围绕着复仇。我决定停止这场灾难所带来的血雨腥风。于是我毅然迈上了通往塔顶的楼梯……

“噢，博德之门的狗又要来咬我吗？在远离城墙的那一边是我的庇护所。我的一生都交给了博德之门，可是到最后我还是以背叛这个字眼来告终，他们用那场战争来夺取了我的战士，以及我的荣誉。现在我只不过变为了那些圣人书中的一段话了，永远的背叛者。我光荣地死去，对于你和博德之门我并不畏惧。只要我仍然在这里，那么在与博德之门的战斗，我将会是最后的胜利者！



你可以拥有土地，但未来将是我的，你这条狗。现在，就让我们结束这一切吧。”

这个可怜的疯女人说完这些就朝着我扑了过来，我明显感受到巨大的怨气从她全身散发出来，这样强大的力量我从没有见过。魔法，利刃，像雨点般向我发起攻击，我用手中的盾不住地防御，并伺机进行反抗。我不断地用魔法药水来补充我的体力，不断地用手中的剑进行反抗，突然一道闪电在ELDRITH的周身围绕……



“这，已经是我第二次死去了……
而且，这也会是最后一次了……
我……
这个塔也将会消失
你必须马上离开这里
我请求你的宽恕
我……被愤怒蒙蔽了双眼，我伤害了那些无辜的人们。
惨痛的伤害就诞生在这所有的事情当中
现在让博德之门拥有它本该拥有的和平吧
我将不会再次侵扰它了……
勿庸置疑它需要像你这样的人的保卫而使其免遭摧毁

现在……我将要死去了

这座塔就是我的坟墓……”

说完这些，这个为了自己光荣而战，因为愤怒而失去理智的女人再一次倒下了，这一切可怕的灾难也将随之结束，她的一生是悲壮的，虽然她曾经犯下过不可饶恕的错误。

ONYX 塔在电闪雷鸣当中倒下了，ELDRITH 死了，第二次死了，但这一切都还仅是更大阴谋设计当中的一部分……

在沼泽的入口处 SLEYVAS 看到了这一切 “他成功了，ELDRITH 失败了，那座塔被毁掉了，现在我们可以在没有控制的条件下继续我们的计划了……”

入口通往哪里呢，它将通向一个很远的地方，远离博德之门，远离日落山，远离CHELIMBER沼泽，远离安全……但那是另一个故事当中的事情了……

THE END





《博德之门》通关经验谈

人物培养

以战士为例，建议升级后将奖励点优先分配的项目（用R键进行分配）：

战士的魔法攻击力不是很高，所以魔法就算了。

Accuracy（准确度）和 Targeting（对准）都是提高攻击的准确程度，不至于总是出现可恶的 Miss。

Enchant arrows（施魔法箭）

可以提高弓箭的攻击力度，游戏后半段，弓箭的应用是很频繁的。

Dodge（回避）

Endurance（耐力）

提高自身载重能力，可以携带更多物品。

Intest fortitude(刚毅)

提高体力自动恢复速度。

Death blow（致命打击）

提高必杀的几率。

Shield expert（保护）

提高盾防的能力。

关于 BOSS

一共有 6 个，下面介绍一下各自的对付方法。

一 光球

带足弓箭，在远处可以将其不费力地射死。

二 盗贼头 KARNE

没有威胁的废物，堵住他的路，用刀解决。

三 眼魔 XANTHAM

个人感觉最难对付，它会施展火，冰，追踪魔法，以及冲撞，魔法可以用盾来防御，但冲撞不可以，一定要灵活，即不断地跑动，找准机会下手，不要贪功，不然会吃亏。

四 黑暗精灵 ILIVARRA

远身魔法攻击，近身剑击，建议贴着她边防御边攻击。

五 蜥蜴王 SESS’STH

纯物理攻击，硬拼即可。

六 最终 BOSS ELDRITH

攻击力非常强，拥有闪电攻击和物理攻击，当释放闪电时可以用盾防，接着便猛砍，这时她也会用剑来攻击你，所以要不断地补充自己的体力。

几点补充

一 在第二章进入洞穴之前最好买足药品，第三章一直找不到商人。

二 在 ONYX 塔的第三层，有很多的隐藏房间是在墙壁后面的，要注意寻找，其中包括全套黄金装备。

三 此作有一个漏洞可以利用，就是敌人在追击你一段路程后便不再追击，停留在原地几秒钟，可以利用这一点来引诱敌人，伺机用弓解决。

四 通关后再次游戏会追加一个隐藏人物，能力均衡。

五 此作的最后结局留下一个悬念，可能会有续作，敬请期待！

文：口袋妖怪525论坛 神教◆火堂主　　编：阿修罗

口袋妖怪详尽分析 vol.1

本文为面向《口袋妖怪》高级玩家的对战用妖怪心得，当中可能涉及到很多关于妖怪培养、遗传方面的知识。相关的内容在以前的《掌机王》中已经有过介绍了，感兴趣的玩家可以在阅读本文之前找来回顾一下。

妙娃花 フシギバナ

身高：2.0m
体重：100.0kg



精灵介绍



种子神奇宝贝，特点是身上生长的种子，随着进化能够逐渐变成花。并且能够发射日能光束等草系上级招式。

作为初代的3主角之一，妙娃花的能力相当不错。可惜毒加草的属性令它的实用度大大下降。但整体还是一只不错的PM。

升级所能学到的招数

—:たいあたり	15:どくのこな
—:なきごえ	15:ねむりごな
—:やどりぎのタネ	22:はっぱカッター
—:つるのムチ	29:あまいかおり
04:なきごえ	41:せいちょう
07:やどりぎのタネ	53:こうごうせい
10:つるのムチ	65:ソーラービーム

所能安装的机器

05:ほえる	27:おんがえし
06:どくどく	32:かげぶんしん
09:タネマシンガン	36:ヘドロばくだん
10:めざめるパワー	42:からげんき
11:にほんばれ	43:ひみつのちから
15:はかいこうせん	44:ねむる
17:まもる	45:メロメロ
19:ギガドレイン	H1:いあいぎり
21:やつあたり	H4:かいりき
22:ソーラービーム	H5:フラッシュ
26:じしん	H6:いわくだき

在《火红・叶绿》NPC那里所能学到的技能

すてみタックル
つるぎのまい
のしかかり
みがわり
ものまね
ハードプラント

公母比例

♂：87.5%　　♀：12.5%

蛋孵化所需步数：5120步

种族值

HP	80	攻击	82	防御	83
特攻	100	特防	100	速度	80

各项能力极限值

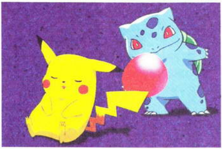
（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	364	攻击	289	防御	291
特攻	328	特防	328	速度	284

特攻和特防比较突出，其他能力相当平均，但也有发展的潜力。特性是HP1/3以下时使用草系招数威力1.5倍。血少了来个亿万威力吸取，恢复量可不少哦……

属性上，毒+草的属性，受到攻击效果如下：
效果2倍：超能、飞行、冰、火
效果一般：虫、普通、毒、地面、岩石、鬼、龙、恶、钢
效果减半：水、电、格斗
效果1/4：草
由此可见，弱点大多集中在特殊攻击上，而妙娃的特殊防御出色。飞行系方面缺乏强威力招数，很难对它造成致命伤。但它的抗性也太少。因此很难进行消耗战。





遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP值	效果	遗传方法
撒娇	—	100%	20	敌攻击降二级	由エネコ遗传给キノココ再传
给它（あまえる）					
草笛（くさぶえ）	—	55%	15	敌睡眠	ロゼリア处遗传
神秘的守护（しんぴのまもり）	—	—	25	5回合自己不会陷入异常状态 自己交换妖怪后仍有效	キモリ 处遗传
诅咒（のろい）	—	—	10	自己攻击与防御升一级，速度降一级	ヤドン 处遗传
花瓣之舞（はなびらのまい）	70	100%	20	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱	ロゼリア处遗传
光之壁（ひかりのかべ）	—	—	30	5回合自己受到的特殊攻击伤害减半 自己交换妖怪后仍有效	チコリータ处遗传
魔叶斩（マジカルリーフ）	60	—	20	必中技	ロゼリア处遗传
火箭头突（ロケットずつき）	100	100%	15	先蓄一回合再攻击 蓄力的回合自己防御升一级	ゼニガメ处遗传

推荐用法：

1. 诅咒＋压制＋光合作用＋草系攻击

努力狂加耐久吧，推荐把特防和HP加满。性格修正减值给速度（关于性格修正请参看以前《掌机王》上刊登的相关研究），随便加什么都无所谓了。诅咒能弥补它防御上的不足，并且提升攻击力。这样一来速度就没用了，而特防就显得很重要。诅咒之后耐久性大大增加，消耗得起又能强攻。因为是耐久型，要一直能站在场上，用地震对飞行无效，而对飞行系敌人草系攻击也一半，所以选择压制而不用地震。配合光合作用回血，本系的招数威力也不低。威力150的新招数ハードプラント虽然副作用不小，看在高威力上也值得用用。百万威力吸取因为有了光合作用恢复，不推荐使用。飞叶快刀有会心加成，也算不错，具体如何，看各位的爱好了。

2. 地震＋晴天＋太阳光束＋催眠粉

努力分速度MAX，其他随便。在催眠成功后能给予对手不小的打击，速度在有性格修正和努力加成的情况下还是能超越不少PM的，这时再利用本系的太阳光束和威力不小的地震给予对手伤害。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品妙蛙种子的能力（有性格修正，+的能力乘1.1，-的乘0.9即可），供各位生蛋时参照对比。

HP	21	攻击	11	防御	11
特攻	13	特防	13	速度	11

3. 光墙／撒娇＋任意

干扰型，努力分配根据需要定。可以利用光墙使自己受到的特殊伤害大大削减，也可以利用撒娇降低敌人的攻击力，再乘机给对手造成伤害，将是非常难缠的对手；即使被迫换下，光墙的存在也能给本队带来不小的收益，而撒娇对付诅咒型PM效果也是相当不错的。可惜两者不能一同遗传；单用其一，也可以起到不错的盾牌作用，配合催眠粉和攻击招数，也是不错的战术哦！

另外，如果有条件觉醒火，晴天＋太阳光束＋觉醒火＋光合作用也是不错的特攻组合。比较而言，觉醒火更加适合叶绿素特性的精灵，妙娃用虽然威力足，就是吃亏了点。剑舞＋毒炸弹＋地震＋亿万威力吸取也可以一用，都是攻击恢复具备，但打击面太小，无法应付飞行系尤其是钢鸟也是它的弱点。遇到喷火龙等强力火系PM还是换人的好。一个燃烧殆烬可不好受！和别的草＋毒系PM相比，妙娃花的耐久是最好的。因为不是叶绿素特性，速度并不是最快。尽管攻击不高，可以学到地震这样的强力物理攻击招数也是不小的优势。



水箭龟 カメックス

身高：1.6m

体重：85.5kg



精灵介绍

水箭龟，乌龟神奇宝贝，是卡咪龟的进化形。特点是能从背上龟壳的两门水炮中使出水系绝招高压水泵。出色的防御力和体力使得经常可以在口袋妖怪相扑比赛中看到它的身影。



两防优秀，属性单一，弱点少，使得水箭龟成为了一只攻守兼备的强宠，相当难缠。

升级所能学到的招数

—:たいあたり
—:しっぽをふる
—:あわ
—:からにこもる
04:しっぽをふる
07:あわ
10:からにこもる
13:みずでっぽう
19:かみつく
25:こうそくスピン
31:まもる
42:あまごい
55:ロケットずつき
68:ハイドロポンプ

所能安装的机器

01:きあいパンチ
03:みずのはどう
05:ほえる
06:どくどく
07:あられ
10:めざめるパワー
13:れいとうビーム
14:ふぶき
15:はかいこうせん
17:まもる
18:あまごい
21:やつあたり
23:アイアンテール
26:じしん
27:おんがえし
28:あなをほる
31:かわらわり
32:かげぶんしん
42:からげんき
43:ひみつのちから
44:ねむる
45:メロメロ
H3:なみのり
H4:かいりき
H6:いわくだき
H7:たきのぼり
H8:ダイビング

在《火红・叶绿》NPC 那里所能学到的技能：

カウンター
すてみタックル
ちきゅうなげ
のしかかり
みがわり
メガトンキック
メガトンパンチ
ものまね
ハイドロカノン

公母比例

♂：87.5%　♀：12.5%

蛋孵化所需步数：5120 步

种族值

HP	79	攻击	83	防御	100
特攻	85	特防	105	速度	78

各项能力极限值

（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	362	攻击	291	防御	328
特攻	295	特防	339	速度	280

两防优秀，两攻尚属不错，HP 和速度略逊色。特性是HP1/3以下时使用水系招数威力1.5倍。特性发动时配合本系的高压水枪或者新增加的威力150的招，破坏力巨大。

属性上，纯水的属性，受到攻击效果如下：
效果2倍：草、电
效果一般：普通、斗、毒、地、飞、超、虫、岩、鬼、龙、恶
效果减半：水、冰、火、钢
物理上毫无弱点，防御也相当不错，因此完全可以当物理盾牌使用；特殊方面的抗性也不少，敌人很难对它造成致命伤害，不愧是乌龟啊……





遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP值	效果	遗传方法
哈欠（あくび）	–	100%	10	次回合开始时敌睡眠	和ヤドン遗传
黑雾（くろいきり）	–	–	30	双方的能力变化都解除	和アメタマ（37级不可以进化）遗传
挣扎（じたばた）	–	100%	15	威力随着HP减少而增大	和トサキント遗传
白雾（しろいきり）	–	–	30	使用后自己的能力不会被敌人降低	和ラプラス遗传
玩泥（どろあそび）	–	100%	15	使用后自己受到电系攻击时伤害半减	和ミズゴロウ遗传
识破（みやぶる）	–	100%	40	敌回避率恢复为最初状态，格斗系技能能打中敌鬼系妖怪	先让コンパン遗传给アメタマ
镜像反射（ミーラコート）	–	100%	20	自己受到的特殊攻击伤害加倍反馈给敌人，必定后出	和サニーゴ遗传
精神回复（リフレッシュ）	–	–	20	自己从中毒，麻痹，烧伤状态解除	和サニーゴ遗传

推荐用法：

1. 镜面反射／反击＋地震＋特殊攻击技能＋睡觉

选镜面反射努力就加HP和防御，性格修正减值给速度，别加特防就可以了。选反击努力就加HP和特殊防御，性格修正减值最好给防御。因为它的弱点都为特殊攻击，而且都很难致命，所以镜面反射的效果十分显著。地震+冰冻光线是所有属性都能打得到的，攻击效果还算不错。考虑到特性和本系，可以将冰冻光线换成高压水枪。威力150的新招数ハイドロカノン副作用不小，若打算选用，使用起来一定要小心。看准时机就睡觉吧，记得装解睡眠果。

2. 保护＋哈欠＋气合拳＋本系招

努力分配按照个人需要，除了速度，加什么都可以。哈欠后马上保护一回合，等敌人睡着再采用气合拳和本系强力技能给予对方沉重打击。缺点是如果对方立即换人，又要重新来过。具体操作要看训练员的心理战术了，判断清对方究竟会选择换人还是选择硬撑是取胜的关键。可以装饭菜，利用保护和敌方睡着的情况可以恢复不少。

3. 水系技能＋识破＋压制＋瓦割



努力分耐久和攻击，性格修正攻击。识破以后，压制＋瓦割是没有减半和打不到的情况的，美中不足是无法自我强化，无法带给对方毁灭性打击。但可以考虑将速度和攻击接力给它，这样一来，这只水箭龟就大有控场可能了。识破的保留比较少见，容易让别人措手不及。保留本系招数是考虑到特性发动后的强大威力，也能给高防御低特防的PM造成致命打击。

4）哈欠＋火箭头锤＋睡觉＋本系技能

努力分配按个人需要吧，推荐多加耐久。普通＋水的攻击组合除了对付不了鬼蝉，对别的PM都没有减半情况发生。哈欠后使用火箭头锤，对付物攻型PM效果相当不错，即使对方换人，只要不换鬼系也能攻击到，不用担心浪费了1次攻击机会。保留本系招也是为了对付普通系打不动的岩石和钢，一个被克制，另一个特防普遍不怎么样，也可以弥补打不到鬼系PM的缺陷。配合饭菜或者解睡眠果使用效果不错。

另外，遗传齿突，配合冰水系强力招数进行强特攻，或者多学些物理攻击招数进行强物攻，在当盾牌同时给予对手打击的用法也不错。因为比较常见和好用，就不做介绍了。如果遇到的对手是喜欢强力攻击型PM的，可以考虑练只“镜面反射+反击+睡觉+本系技能”的水箭龟，让对方难以应付。但因为无法锁住对方，遇到鼓掌型PM也毫无胜算，并不是很好用。或者可以考虑保留黑雾，防止别人的自我强化／接力战术。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品吉尼龟的能力（有性格修正各加减1点即可），供各位生蛋时参照对比。

HP	20	攻击	11	防御	13
特攻	11	特防	12	速度	10



喷火龙 リザードン

身高：1.7m

体重：90.5kg



精灵介绍

喷火龙，火恐龙的进化型。尾巴上燃烧的火是其一大特征，火苗会随着身体的虚弱而缓慢消失。对手越强越能激发它的斗志，而且不屑与弱的精灵交手。TV剧情里，在对付化石翼龙的时候，从火恐龙进化成了喷火龙。但是由于小智的训练员等级过低而没有办法控制它，使得很多比赛因此失败。在喷火龙之谷的事件之后，它认同了小智，并且为了使自己变得更强大留在了喷火龙之谷训练。有机会的玩家一定不能错过它在动画里的精彩表现！



高速度、两攻高，加上优秀的招数，这毫无疑问使得喷火龙成为了相当强劲的PM。速攻，速特攻，双刀都相当不错，美中不足就是两防太差劲了……

升级所能学到的招数

——：ねっぷう	20：えんまく
——：ひっかく	27：こわいかお
——：なきごえ	34：かえんほうしゃ
——：ひのこ	36：つばさでうつ
——：メタルクロー	44：きりさく
07：ひのこ	54：りゅうのいかり
13：メタルクロー	64：ほのおのうず

可以装的技能机器

01：きあいパンチ	32：かげぶんしん
02：ドラゴンクロー	35：かえんほうしゃ
05：ほえる	38：だいもんじ
06：どくどく	40：つばめがえし
10：めざめるパワー	42：からげんき
11：にほんばれ	43：ひみつのちから
15：はかいこうせん	44：ねむる
17：まもる	45：メロメロ
21：やつあたり	47：はがねのつばさ
23：アイアンテール	50：オーバーヒート
26：じしん	H1：いあいぎり
27：おんがえし	H2：そらをとぶ
28：あなをほる	H4：かいりき
31：かわらわり	H6：いわくだき

公母比例

♂：87.5%　　♀：12.5%

蛋孵化需要步数：5120步

种族值

HP	78	攻击	84	防御	78
特攻	109	特防	85	速度	100

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	360	攻击	293	防御	280
特攻	348	特防	295	速度	328

速度和特殊攻击比较突出，但因为有不少能强化物理攻击的招数，使得本来就可观的物理攻击方面有很大的发展潜力。特性是HP1/3以下火系招数威力1.5倍，在特性发动的时候使用本系的燃烧殆烬，280的威力……恐怖啊！

属性：火＋飞行，受到的攻击效果如下：

效果4倍：岩石

效果2倍：水、电

效果一般：普通、冰、飞行、超能、龙、鬼、毒、恶

效果减半：格斗、钢、火

效果1/4：虫、草

无效：地面

初看弱点很少，但却相当可怕：水和电是可以用机器学的招式，4倍效果的岩石又是可以NPC处学到的技能。加上本来就很差劲的防御，太缺乏耐久性了……



最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品小火龙的能力（有性格修正，＋的能力乘1.1，－的乘0.9即可），供各位生蛋时参照对比。

HP	20	攻击	11	防御	10
特攻	12	特防	11	速度	13

可以从《火红·叶绿》NPC那里学会的技能

いわなだれ	みがわり
カウンター	メガトンキック
すてみタックル	メガトンパンチ
ちきゅうなげ	ものまね
つるぎのまい	ブラストバーン
のしかかり	

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP值	效果	遗传方法
岩崩（いわなだれ）	75	90%	10	30%机率敌害怕	ヨーギラス处遗传
齿突（かみつく）	60	100%	25	30%机率敌害怕	ゼニガメ处遗传
激鳞（げきりん）	90	100%	15	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱	カイリュー处遗传
原始力量（げんしのちから）	60	100%	5	10%机率自己全部能力升一级	オムナイト传给ワニノコ传给カラカラ再传给喷火龙
剑之舞（つるぎのまい）	–	–	30	自己攻击升二级	ドーブル传给サイホーン传给カラカラ再传给喷火龙
腹太鼓（はらだいこ）	–	–	10	减少自己HP最大值的1/2，自己攻击升到最高级	カビゴン处遗传
围攻（ふくろだだき）	10	100%	15	队伍中全部妖怪各作此攻击一次，伤害依各妖怪能力分开计算，异常状态或濒死的妖怪不作攻击	ニューラ传给ニドラン再传给喷火龙
龙之舞（りゅうのまい）	–	–	20	自己攻击与速度升一级	タッツー处遗传
热风（ねっぷう）	100	90%	10	10%机率敌烧伤，可在冰冻状态使用，并解除冰冻，二体攻击	回忆

推荐用法：

1. 腹太鼓／剑舞＋塌方／地震／燕返／燃烧殆尽

强力速攻型，努力分攻击MAX、速度MAX，性格修正最好减防御加速度。腹太鼓能使得它的物理攻击上升到最高，但安全方面有隐患。腹太鼓后HP减半即使不是专门克制它的精灵都可能秒杀它，混乱中打到自己也在劫难逃。但一旦不死，4倍的物理攻击只要对手没有速度超过它的PM，完全有希望瞬间全灭对手。而采用剑舞相对腹太鼓来说安全系数比较高，但攻击加成就小了。如何取舍还请各位自行斟酌。虽然没加特殊攻击，但是燃烧殆尽由于本系优势，加上特性发动，威力相当恐怖（威力140，本系为210，相克变成420，特性发动变成630），然而火系所能克制的系已经被飞行、岩石和地面全部包括在内了，腹太鼓型的喷火龙大可不考虑配此招。这里不考虑新招ブラストバーン，因为喷火龙耐久太差，停顿的那回合容易被杀……

2. 龙舞＋燕反／塌方／地震＋本系技能

龙舞型，努力分攻击和耐久。因为有龙舞弥补速度上的不足，所以不用分努力给速度了，努力不加速度也有200多(无性格修正和努力极限236)，龙舞一次后能超越大部分PM。攻击上升后威力也不错，但因为物理攻击强化比较慢，利用期间受到的伤害发动特性，燃烧殆尽非常值得保留，考虑到要控场也可以换成大字火焰／火焰放射／热风。

3. 龙爪＋火系攻击＋任意。

特殊攻击型，努力分速度和特殊攻击，性格－物理攻击＋特殊攻击。龙属性和火属性的组合可以打到所有属性，无减半情况发生。因此这样的组合非常强劲。至于剩下的两招，可以考虑围殴（威力由本队所有成员物理攻击的种族值决定，对方防御则按特殊防御计算）；替身也是不错的选择，可以安全地将HP降到1/3以下从而发动特性。利用燃烧殆尽打游击也是不错的战术；也可以接力特殊攻击，接力成功后，大有瞬间全灭敌人的希望。

也有些极端战术，如加满两防靠龙舞提升速度和攻击等，因为回避了PM优点，让喷火龙这样打有点强“龙”所难的感觉，在这里不推荐。压制虽然附带麻痹效果，但喷火龙速度本来就快，没有必要去学。认为自己运气很不错或者想赌赌运气的人可以考虑使用原始力量代替塌方。遇到化石翼龙等速度上超越喷火龙并且会岩石系招数的PM马上换人吧！没有胜算的……双打时尽管使用焚风威力会分散，但如果是特性发动后的特攻型喷火龙，还是能给对方两体造成不小的打击。



光精灵 エーフィ



身高：0.9m

体重：26.5kg

精灵介绍



光精灵，太阳神奇宝贝。当和伊布的好感度高的时候，在白天进化得到。它额头上有美丽的红宝石，可以辨别空气的流动，具有猜测天气和预测对方动作的能力。除此以外，美丽的外表也使得它成为超能力界的宠儿。

超高的速度和特殊攻击，不错的特殊防御，使得光精灵成为一只相当好用的POKEMON。加上它漂亮的外表，很容易被训练员们选用吧。需要注意的是，在《火红·叶绿》中无法使依布进化成光精灵，只有通信到宝石后，在白天亲密度高的时候才会进化。

升级所能学到的招数

依布

——:たいあたり
——:しっぽをふる
——:てだすけ
08:すなかけ
16:なきごえ
23:でんこうせっか
30:かみつく
36:バトンタッチ
42:とっしん

光精灵

——:たいあたり
——:しっぽをふる
——:てだすけ
08:すなかけ
16:ねんりき
23:でんこうせっか
30:スピードスター
36:サイケこうせん
42:じこあんじ
47:サイコキネシス
52:あさのひざし

可以装的技能机器

04:めいそう
06:どくどく
10:めざめるパワー
11:にほんばれ
15:はかいこうせん
16:ひかりのかべ
17:まもる
18:あまごい
21:やつあたり
23:アイアンテール
27:おんがえし
28:あなをほる
29:サイコキネシス
30:シャドーボール
32:かげぶんしん
33:リフレクター
42:からげんき
43:ひみつのちから
44:ねむる
45:メロメロ
48:スキルスワップ
H1:いあいぎり
H5:フラッシュ

可以从《火红·叶绿》NPC那里学会的技能

すてみタックル
のしかかり
みがわり
ものまね
ゆめくい

公母比例

♂：87.5%　♀：12.5%

蛋孵化需要步数：8960步

种族值

HP	65	攻击	65	防御	60
特攻	130	特防	95	速度	110

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	334	攻击	251	防御	240
特攻	394	特防	317	速度	350

速度和特殊攻击非常之高，大有先发制人的可能！因为能遗传到一些干扰招数，相当好用。

属性：纯超能，受到的攻击效果如下：
效果2倍：虫，鬼，恶
效果减半：格斗，超能
对其他属性效果一般
单一属性的PM弱点都比较少，但以光精灵的HP和防御来看，遇到强力的物理攻击很难抵挡的……它的特性是同步率，能将自己受到的麻痹、烧伤和中毒状态同步给对方。

最后，附上LV5和LV25时无性格修正无努力的极品依布的能力（有性格修正，+的能力乘1.1，－的乘0.9即可），供各位生蛋时参照对比。

LV5

HP	22	攻击	12	防御	11
特攻	11	特防	13	速度	12



LV25

HP	70	攻击	40	防御	37
特攻	35	特防	45	速度	40



遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP值	效果	遗传方法
撒娇（あまえる）	–	100%	20	敌攻击降二级	和エネコ遗传
挠痒（くすぐる）	–	100%	20	敌攻击与防御降一级	和エイパム遗传
忍耐（こらえる）	–	–	10	使用的当回合受到自己HP本应减为0的攻击时，HP也会剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出	和ウリムー遗传
挣扎（じたばた）	–	100%	15	威力随着HP减少而增大	和ゴマゾウ遗传
许愿（ねがいごと）	–	–	10	次回合结束时回复自己最大HP最大值的1/2，自己交换妖怪后仍有效	由トゲチック遗传给ピカチュウ，最后遗传得到
诅咒（のろい）	–	–	10	属性不明。鬼系妖怪使用时，减少自己HP最大值的1/2，每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其他系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级	和コータス遗传

推荐用法：

1. 冥想＋接力棒＋精神干扰＋干扰招数／晨光。

配晨光的话建议把努力分给速度和血防，特殊攻击可以靠冥想来强化，遇到打不动的敌人就把上升的特殊攻击和特殊防御接力给别人，因为有速度优势，非常灵活好用。配撒娇的话可以降低对方物攻型PM对自己的伤害，从而避免冥想接力的过程中被打死。挠痒在对方为强力物攻物防型PM，如扬子鳄、大象时使用比较有效；但由于自身物理攻击太低，只有在换人后才能在物理上对对方造成致命打击，并没有撒娇实用。如果想对付对方叉字蝠之类的强力速攻型PM，建议把速度和特殊攻击加满。

2. 晴天／冥想＋觉醒火＋晨光＋精神干扰，努力分速度和特殊攻击。

因为要觉醒火，对于不能修改的玩家来说相当困难。但在晴天型队伍中相当好用！晴天后晨光的恢复量增加，觉醒火的威力又上升，如果再用冥想进行强化，配合光精灵本身就相当高的速度和特殊攻击，非常难缠！

3. 特性交换＋模仿＋精神干扰＋晨光／冥想，努力分速度和特殊攻击。

专门用来对付特性是ちくでん／ちょすい／もらいび的PM，因为蓄水和蓄电特性的PM受到水和电属性攻击时会恢复HP，引火特性的PM受到火系攻击后再用火系招数威力会上升，而它们又经常使用本系招数攻击。光精灵自身速度快，先利用特性交换换取对方的特性，这时它们用本系招数攻击，非但伤害不了光精灵，反而替它回血／提升火系威力了。这时候光精灵再进行模仿，因为特性已经交换，攻击能对对手造成伤害，而光精灵又学到了一种强力特殊攻击招数（尽管PP才5）。而此时的对手即使不出于无奈而换人，因为无法对光精灵造成重大伤害，反而可能被光精灵的强力特殊攻击痛扁致死……如果对方队伍中没有此类精灵，利用特性交换换取对自己有益的特性（如遇到蜻蜓龙抢先交换特性从而回避地震），用模仿学会本身无法学会的特殊攻击招数从而增加打击面，对光精灵来说也是收益不小。



由于在速度上有优势，用法相当的灵活，而且光精灵还可以制造双重防御壁，许愿，对本队PM带来的优势也是很大的。物理攻击太低，不适合用替身挣扎的战术。虽然可以学到诅咒，但相比冥想而言不够实用。和狐帝相比，光精灵没有它那么夸张的速度和特殊攻击，打击面也比不上。但耐久上比它好多了，能学会接力也是狐帝所不能及的，战术用法上更为灵活多变。因为可以学到帮手，在双打时也有很大的使用价值。考虑到帮手是必定先出的，让如此高速高特攻的PM浪费1个技能栏外加1回合去帮助自己的对友，好像有点奢侈……



卡比兽 カビゴン



身高：2.1m

体重：460.0kg

介绍



卡比兽，睡觉神奇宝贝。通常卡比兽一次能吃掉一年份的口袋妖怪饲料，吃完就开始睡觉。一般它醒来就是因为肚子饿了，或者听到有东西吃。一般情况下可是叫不醒它的哦！

看它的样子就知道皮超厚……不错的耐久配上相当高的攻击，太BT了！丝毫不逊色于种族600的那几只！

抓来身上肯定带有カゴのみ（前提是战斗中它自己没吃掉……）

升级所能学到的招数

--:たいあたり
05:ドわすれ
09:まるくなる
13:はらだいこ
17:ずつき
21:あくび
25:ねむる
29:いびき
33:のしかかり
37:ねごと（只有在《火红・叶绿》中才能学到）
41:とおせんぼう
45:ほしがる
49:ころがる
53:はかいこうせん

所能安装的机器

01:きあいパンチ
03:みずのはどう
06:どくどく
10:めざめるパワー
11:にほんばれ
13:れいとうビーム
14:ふぶき
15:はかいこうせん
17:まもる
18:あまごい
21:やつあたり
22:ソーラービーム
24:10まんボルト
25:かみなり
26:じしん
27:おんがえし
29:サイコキネシス
30:シャドーボール
31:かわらわり
32:かげぶんしん
34:でんげきは
35:かえんほうしゃ
37:すなあらし
38:だいもんじ
39:がんせきふうじ
42:からげんき
43:ひみつのちから
44:ねむる
45:メロメロ
H3:なみのり
H4:かいりき

在《火红・叶绿》NPC那里所能学到的技能

いわなだれ
カウンター
すてみタックル
ちきゅうなげ
のしかかり
みがわり
メガトンキック
メガトンパンチ
ものまね
ゆびをふる

公母比例

♂：87.5%　♀：12.5%

蛋孵化所需步数：10240步

种族值

HP	160	攻击	110	防御	65
特攻	65	特防	110	速度	30

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	524	攻击	350	防御	251
特攻	251	特防	350	速度	174

恐怖的体力、攻击和特殊防御，加上特性是あついしぼう（受到的火、冰属性攻击伤害减半），加上普通系又没有特殊的弱点，是超强的特殊盾牌……另一个特性めんえき（不会中毒）虽然不错，但卡比这样的耐久性不配睡觉实在浪费，这个特性用处就不大了。

属性上，纯普通的属性，受到攻击效果如下：
效果2倍：格斗
无效：鬼
其他攻击都为一般效果。
弱点只有一个，加上卡比本身物理防御就不高，绝对不能和格斗系PM硬抗。

推荐用法：

1. 睡觉＋梦话＋舍身攻击／压制／报恩＋影子球

努力分攻击和防御，性格修正减特攻／速度，加防御／攻击。最能消耗的一种用法！不怕中毒／烧伤／麻痹这类的异常，使用舍身攻击威力巨大，即使遇到减半的情况依然能对对手造成不小的伤害！尽管有副作用，相对于卡比如此厚的HP来说，何足为惧。但可能会被快乐／鲸鱼／果然翁这类HP超高的PM害死……报恩就安全许多了。用压制是期望其附加的麻痹效果发动从而给卡比更大的恢复空间，被吹下或者被迫换下后也有上场机会。睡着时也能采用梦话进行攻击（运气不好说出睡觉就浪费了）。配合饭菜，除了格斗系的强力PM，没有什么PM能在卡比睡觉的3回合内打死它，醒来后伤害过多还能继续睡。普通系打不到鬼，因此配影子球进行弥补。

2. 睡觉＋呼噜＋拍肚皮＋影子球

努力分法同上，看准对方是特攻型PM后换上，拍肚皮后马上睡觉，这时因为是本系使用呼噜，威力有240！可惜的是卡比速度太慢了，附带的害怕效果没用了。可以考虑装备先制之爪。如果对方换上格斗系，很可能就被呼噜打死了；如果对手换上鬼系用食梦就会比较危险，不过那么高的特防还顶得住，但只有顶到醒才

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP值	效果	遗传方法
撒娇（あまえる）	–	100%	20	敌攻击降二级	由トゲチック遗传给キノココ再遗传给フシギダネ，最后遗传得到
舌头舔（したでなめる）	20	100%	30	30%机率敌麻痹	和ベロリンガ遗传
舍身一击（すてみタックル）	120	100%	15	敌所受伤害的1/3会反弹给自己	和カラカラ遗传
诅咒（のろい）	–	–	10	属性不明。非鬼系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级	和ヤドン遗传
替身（みがわり）	–	–	10	减少自己HP最大值的1/4造出一个替身	由カクレオン遗传给エネコ遗传给マリル遗传给ラプラス，最后遗传得到（还是找NPC学快点）

需要注意的是，只有在《火红·叶绿》中练卡比才能学到梦话这个技能，而在《宝石》中只能通过遗传。因为在《火红·叶绿》中能正常学到，就不列出遗传方法了。

能用影子球攻击。最怕对方使用奇怪光线混乱卡比，自己打自己一下好痛的……遇到对方换上会鼓掌的PM，还是乖乖换下吧。

3. 挡路＋睡觉＋任意

努力还是一样分吧……看准对方不是干扰型或者格斗系PM的情况下用挡路拦住对方的去路，然后可以采用瓦割＋影子球的组合进行攻击，瓦割和影子球的组合对所有PM都没有减半效果，配合卡比优秀的物攻，威力巨大；而对方对卡比却造成不了很大的伤害，遇到没什么杀伤力的PM甚至还可以悠闲地睡上一觉……也可以采用诅咒/拍肚皮，自我强化后再进行攻击，这样只有1个物理攻击的空位，打击面过于狭隘，把睡觉换成攻击招数则不能恢复，具体取舍，还请根据需要多加斟酌。

4）诅咒＋睡觉＋任意

最后压轴的超BT用法。在清理掉对方格斗系和鼓掌PM/钢鸟后，卡比就近乎无敌了，大可安心地诅咒，折磨死对方吧……对付这种卡比除了灭亡歌、殊途同归、噩梦、鬼系的诅咒和一击必杀之外，还有些BT战术。在这里先卖个关子，以后讲到那些PM时再作介绍。

5）变圆＋滚动＋睡觉＋物理攻击技能

并不是特别实用的战术，效果勉强还算可以。变圆不仅提升了卡比的防御力，更使得滚动威力大增。滚动到最后几次，威力大可秒掉许多的PM。缺点是对付不了格斗和地面，一旦对方保护或者没命中，就半途而费了。滚动期间受到的伤害肯定不小，因为防御上升的缘故，倘若没有被会心或者遇到格斗系PM，还是顶得住的。配合饭菜，有希望成功攻击5次后再睡觉。

尽管卡比能学到不少的特攻好招，但优异的物理攻击去进行特殊攻击实在有点大材小用。喜欢搞笑的朋友不妨一试……撒娇由于遗传起来太过复杂，一般情况下不推荐，擅长打心理战的朋友可以考虑在换上卡比后对方换上格斗系PM的间隙使用，从而使得卡比的物理防御间接提升，对战斗相当有利（那么庞大的体积，冲过来向你撒娇……寒一个……）。替身虽然不错，但卡比的速度太慢，不太适合使用。技能栏也不够了！而反击型卡比也是相当不错，缺点就在于防御低了点，如果HP消耗得差不多了，可能来不及睡觉就被打死。

最后，附上LV5和LV30时无性格修正无努力的极品卡比的能力（有性格修正，+的能力乘1.1，–的乘0.9即可），供各位生蛋及捕捉时参照对比。

H	32	攻击	17	防御	13
特攻	13	特防	17	速度	9



HP	145	攻击	80	防御	53
特攻	53	特防	80	速度	32



皮卡丘 & 雷丘

ピカチュウ & ライチュウ



皮卡丘

身高：0.4m

体重：6.0kg

雷丘

身高：0.8m

体重：30.0kg

精灵介绍



皮卡丘，大家都喜欢的老鼠神奇宝贝，脸上2个红色的电气袋，储存着使出十万伏特绝招所需要的电力。皮卡丘是戒心很强的神奇宝贝，经常可以看到他竖起尾巴观察附近状况、确认周围安全的样子。每到一个陌生的地方，它们就会竖起尾巴，而这时候如果打雷的话，有可能把雷引过来，所以要多加注意哦！进化成雷丘后，在体力和速度上有了很大程度的提高。带电气珠的皮卡丘特攻极限足足有436，超梦极限也只有447呢……可惜耐久太差，几乎就是不是你死就是我亡。进化成雷丘后尽管电气珠无效了，耐久却好了许多，加上纯雷系弱点少，也是非常好用的。

种族值：

皮卡秋

HP	35	攻击	55	防御	30
特攻	50	特防	40	速度	90

雷丘

HP	60	攻击	90	防御	55
特攻	90	特防	80	速度	100

各项能力极限值

（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

皮卡丘

HP	274	攻击	229	防御	174
特攻	218	特防	196	速度	306

雷丘

HP	324	攻击	306	防御	224
特攻	306	特防	276	速度	326

用皮卡丘主要看中的就是它的道具修正后的特殊攻击，太变态了；而它的速度也不慢。选雷丘因为弱点少，耐久勉强还算不错，速度和两攻也很好。特性是受到直接攻击后对手有一定概率麻痹。

属性：纯电系，受到攻击效果如下：

效果2倍：地

效果一般：普通，火，水，草，冰，格斗，毒，超能，虫，岩石，鬼，龙，邪恶

效果减半：电，飞，钢

弱点很少，但地震是靠机器学会的，而且威力大，使用相当频繁。加上本来旧比较差劲的防御，遇到可能配有地震的对手一定要小心，安全第一还是换人的好。

野生皮卡丘身上可能携带的道具：

オレンのみ(50%)

でんきだま(5%)

升级所能学到的招数

皮丘

——:でんきショック

——:あまえる

06:しっぽをふる

08:でんじは

11:てんしのキッス

皮卡丘

——:でんきショック

——:なきごえ

06:しっぽをふる

08:でんじは

11:でんこうせっか

15:かげぶんしん

20:たたきつける

26:10まんボルト

33:こうそくいどう

41:かみなり

50:ひかりのかべ

雷丘

——:でんきショック

——:しっぽをふる

——:でんこうせっか

——:10まんボルト

可以装的技能机器：

01:きあいパンチ

06:どくどく

10:めざめるパワー

15:はかいこうせん

16:ひかりのかべ

17:まもる

18:あまごい

21:やつあたり

23:アイアンテール

24:10まんボルト

25:かみなり

27:おんがえし

28:あなをほる

31:かわらわり

32:かげぶんしん

34:でんげきは

42:からげんき

43:ひみつのちから

44:ねむる

45:メロメロ

46:どろぼう（雷丘能装，皮卡丘不能）

H4:かいりき

H5:フラッシュ

H6:いわくだき

可以从《火红・叶绿》NPC 那里学会的技能

カウンター

すてみタックル

ちきゅうなげ

でんじは

のしかかり

みがわり

メガトンキック

メガトンパンチ

ものまね



遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP值	效果	遗传方法
鼓掌（アンコール）	–	100%	5	使用后2至6回合敌只能使用最后使用的技能	和ピッピ遗传
往复拍打（おうふくビンタ）	15	85%	10	2至5次连续攻击	和プリン遗传
克制（がまん）	–	100%	10	2回合不做行动，之后将期间自己受到的伤害加倍反馈给敌人	和タネボー遗传
起死回生（きしかいせい）	–	100%	15	威力随着HP减少而增大	和ヤルキモノ(LV49不能进化)遗传
充电（じゅうでん）	–	100%	20	次回合自己的电系技能威力倍增	和プラスル遗传
许愿（ねがいごと）	–	–	10	次回合结束时回复自己最大HP最大值的1/2，自己交换妖怪后仍有效	和トゲチック遗传
礼物（プレゼント）	–	90%	15	可能攻击(威力40、80、120不等)，也可能回复敌人HP最大值的1/4	和デリバード遗传

需要注意的是，有《POKEMON竞技场》的朋友可以用正常途径使皮卡丘学到乘浪技能，相当强劲。

推荐用法：

皮卡丘：

努力分速度252，特殊攻击252，性格修正速度，这样速度可以超越大多PM，抢先给对手致命打击。配招：闪电/10万伏特+乘浪+辅助招。如果没条件学到乘浪，那只有多配点辅助招式或者觉醒了。有条件的话完全可以采用“求雨、闪电、乘浪、鼓掌”的组合，趁比自己速度慢的对手使用自我强化的招数的时候鼓掌，然后就可以安全求雨，给予对手沉重打击。遇到草系PM比较麻烦，因为其效果不好。特别是草蜥蜴这种速度超越皮卡丘又会强力攻击的PM，没有什么胜算。因为它耐久性不好，不推荐使用电磁波+天使吻这样的双封锁战术。这种战术失败的后果就是死。配闪电的皮卡丘最好配合求雨队伍使用，双打时配合海皇牙相当不错，不过对战一般都是禁止使用神兽的。

雷丘：

1. 电磁波+天使吻+10万伏特+乘浪/许愿/メロメロ/辅助

努力分速度和特殊攻击，性格修正速度。典型的双封锁战术，遇到别人事先使用神秘守护会相当难堪，但这招使用率低。因为天使吻有命中问题，推荐先使用电磁波。成功双封锁后配合光粉，敌人成功攻击的概率为27/80；也可以配メロメロ进行3封锁，这样成功概率为27/160，不过对方换人后将有2个异常解除，而且需要3个回合来完成战术太过缓慢，并不推荐。双封锁过程中可能受到的伤害可以通过许愿恢复，也可以利用许愿为队友恢复，乘浪和10万伏特配合不错的特殊攻击也能给对方造成不小的伤害。遇到会地震的PM最好还是换人，除非拼死一博对方地震不中……鼓掌、影分身和光墙等都可以考虑配，具体看各人喜好及战术用法了。

2. 替身+起死回生+任意

努力分速度，性格还是修正速度。需要注意的是，HP一定要为4的倍数+1。高速度才能提前使用替身，如果对方没有将替身打掉，可以选用气合拳进行强力攻击，也可以考虑影分身，光墙等辅助招数；分身被打掉的话，再次替身。替身4次后HP剩下1，可以发挥起死回生的最大威力，威力不可小看。这样的战术漏洞也不小：打不到鬼，所以要考虑觉醒鬼；打不动飞行，所以又要考虑保留10万伏特，努力具体分配还是根据用法来吧。遇到巨大甲龙上场可以秒之，但自身难保。遇到血翼飞龙/钢螃蟹这样的强力角色或者会抢先攻击的PM，以及会下种子的草系PM，除非之前影分身过好多次外加装了光粉想赌赌运气，否则还是乖乖换下吧。

3. 鼓掌+许愿星+任意

还是速度重要。趁对方自我强化时换上立即鼓掌，不给对手出招机会，再利用许愿星替自己/队友恢复；如果配合天使吻使用，敌人非但没机会出手，反而可能在强化自己物理攻击后打自己造成不小的伤害。因为本身是高速电系精灵，对一些常用的水/飞行系精灵能造成恐惧心理，乘对方换人的时候，就有空隙来许愿为队友恢复了。

特殊攻击很不错，如果不能学到乘浪的话，单单一个本系攻击打击面太狭窄。能学到的好的物理攻击大多为普通和格斗，打击面也很狭窄，想搞笑一下的朋友可以配上礼物。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品皮丘的能力（有性格修正，+的能力乘1.1，-的乘0.9即可），供各位生蛋时参照对比。

HP	18	攻击	10	防御	8
特攻	10	特防	10	速度	12

具体如何使用，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。

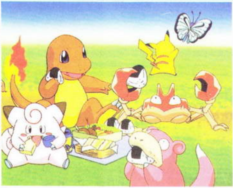
文：口袋妖怪 525 论坛 leaf　编：阿修罗

《火红·叶绿》全妖怪捕捉地点列表

编号	名字	进化条件	捕捉地点
001	フシギダネ	Lv16→002	游戏开始时得到
002	フシギソウ	Lv32→003	无
003	フシギバナ	无	无
004	ヒトカゲ	Lv16→005	游戏开始时得到
005	リザード	Lv36→006	无
006	リザードン	无	无
007	ゼニガメ	Lv16→008	游戏开始时得到
008	カメール	Lv36→009	无 无
009	カメックス	无	无
010	キャタピー	Lv7→011	2号道路捕获
011	トランセル	Lv10→012	常青森林捕获
012	バタフリー	无	无
013	ビードル	Lv7→014	2号道路捕获
014	コクーン	Lv10→015	常青森林捕获
015	スピアー	无	无
016	ポッポ	Lv18→017	1号道路捕获
017	ピジョン	Lv36→018	13号道路捕获
018	ピジョット	无	无
019	コラッタ	Lv20→020	1号道路捕获
020	ラッタ	无	16号道路捕获
021	オニスズメ	Lv20→020	22号道路捕获
022	オニドリル	无	17号道路捕获
023	アーボ	Lv22→024	《火红》4号道路捕获
024	アーボック	无	《火红》23号道路捕获
025	ピカチュウ	雷之石→026	常青森林捕获
026	ライチュウ	无	无
027	サンド	Lv22→028	《叶绿》4号道路捕获
028	サンドパン	无	《叶绿》23号道路捕获
029	ニドラン♀	Lv16→030	3号道路捕获
030	ニドリーナ	月之石→031	狩猎区
031	ニドクイン	无	无
032	ニドラン♂	Lv16→033	3号道路捕获
033	ニドリーノ	月之石→034	狩猎区
034	ニドキング	无	无
035	ピッピ	月之石→036	月见山
036	ピクシー	无	无
037	ロコン	炎之石→038	7号道路捕获
038	キュウコン	无	无
039	プリン	月之石→040	3号道路
040	プクリン	无	无
041	ズバット	Lv22→042	月见山捕获
042	ゴルバット	亲密度高时→169	双子岛捕获
043	ナゾノクサ	Lv21→044	《火红》5号道路捕获
044	クサイハナ	叶之石→045 太阳之石→182	《火红》12号道路捕获
045	ラフレシア	无	无
046	パラス	Lv24→047	月见山捕获
047	パラセクト	无	狩猎区捕获
048	コンパン	Lv31→049	12号道路捕获
049	モルフォン	无	狩猎区捕获
050	ディグダ	Lv26→051	地鼠洞窟
051	ダグトリオ	无	地鼠洞窟
052	ニャース	Lv28→053	5号道路捕获
053	ペルシアン	无	灼热道路捕获
054	コダック	Lv33→055	6号道路水上捕获
055	ゴルダック	无	双子岛水上捕获
056	マンキー	Lv28→057	22号道路捕获
057	オコリザル	无	23号道路捕获
058	ガーディ	炎之石→059	《火红》7号道路捕获
059	ウインディ	无	无
060	ニョロモ	Lv25→O61	6号道路垂钓捕获
061	ニョロゾ	使用水之石→062 携带王者之印通信后→186	6号道路垂钓捕获
062	ニョロボン	无	无
063	ケーシィ	Lv16→O64	24号道路捕获
064	ユンゲラー	通信交换→065	洞窟
065	フーディン	无	无
066	ワンリキー	Lv28→O67	岩山隧道捕获
067	ゴーリキー	通信交换→068	灯火山捕获
068	カイリキー	无	无
069	マダツボミ	Lv21→O70	《叶绿》5号道路捕获
070	ウツドン	叶之石→071	《叶绿》12号道路捕获
071	ウツボット	无	无
072	メノクラゲ	Lv30→O73	海面都可遇到
073	ドククラゲ	无	1号岛捕获
074	イシツブテ	Lv25→O75	月见山捕获
075	ゴローン	通信交换→076	无
076	ゴローニャ	无	无
077	ポニータ	Lv40→O78	灼热道路捕获
078	ギャロップ	无	灼热道路捕获
079	ヤドン	Lv37→O80 携带王者の印通信后→199	《叶绿》6号道路捕获
080	ヤドラン	无	《叶绿》双子岛捕获
081	コイル	Lv30→O82	无人发电所
082	レアコイル	无	无人发电所捕获
083	カモネギ	无	在枯叶市与NPC交换
084	ドードー	Lv31→085	16号道路捕获
085	ドードリオ	无	无
086	パウワウ	Lv34→087	双子岛捕获
087	ジュゴン	无	双子岛捕获
088	ベトベター	Lv38→089	口袋妖怪屋敷
089	ベトベトン	无	《叶绿》口袋妖怪屋敷
090	シェルダー	水之石→090	《火红》真心镇垂钓捕获
091	パルシェン	无	无
092	ゴース	Lv25→093	口袋妖怪塔捕获
093	ゴースト	通信交换→094	口袋妖怪塔捕获
094	ゲンガー	无	无
095	イワーク	携带メ タルコート 通信交换→208	岩山隧道捕获
096	スリープ	Lv26→097	11号道路捕获
097	スリーパー	无	果实森林
098	クラブ	无	水里都能钓到（中级钓竿）
099	キングラー	无	无
100	ビリリダマ	Lv30→101	10号道路捕获
101	マルマイン	无	洞窟
102	タマタマ	叶之石→103	无 狩猎区捕获
103	ナッシー	无	无
104	カラカラ	Lv28→105	口袋妖怪塔捕获
105	ガラガラ	无	霸者之路捕获
106	サワムラー	无	山吹市从别人手里得到
107	エビワラー	无	山吹市从别人手里得到
108	ベロリンガ	无	18号道路の展望台交换
109	ドガース	Lv35→110	口袋妖怪屋敷
110	マタドガス	无	《火红》口袋妖怪屋敷
111	サイホーン	Lv42→112	狩猎区
112	サイドン	无	无

编号	名字	进化条件	捕捉地点
113	ラッキー	亲密度高时→242	狩猎区（エリア2）
114	モンジャラ	无	21号水道捕获
115	ガルーラ	无	狩猎区→エリア1
116	タッツー	Lv32→117	海里都能钓到→中级钓竿・高级钓竿
117	シードラ	携带龙鳞通信交换→230	19号水道垂钓捕获→高级钓竿
118	トサキント	Lv33→119	各地の池垂钓捕获→中级钓竿
119	アズマオウ	无	石竹市垂钓捕获→高级钓竿
120	ヒトデマン	水之石→121	《叶绿》真心镇垂钓捕获→高级钓竿
121	スターミー	无	无
122	バリヤード	无	2号道路交换
123	ストライク	携带メタルコート装备上后通信交换→212	《火红》狩猎区→中央
124	ルージュラ	无	在花田市与NPC交换
125	エレブー	无	《火红》无人发电所
126	ブーバー	无	《叶绿》口袋妖怪屋敷
127	カイロス	无	《叶绿》狩猎区→中央
128	ケンタロス	无	狩猎区→エリア3
129	コイキング	Lv20→130	随处都可以钓到→初级钓竿・中级钓竿
130	ギャラドス	无	随处都可以钓到→高级钓竿
131	ラプラス	无	在希尔夫公司从别人手里得到
132	メタモン	无	口袋妖怪屋敷捕获
133	イーブイ	使用水之石→134 使用雷之石→135 使用炎之石→136 亲密度高时午后→196 亲密度高时午前→197 （196、197号只有传送到 《红宝石・蓝宝石》中才能进化得到）	在玉虫市从别人手里得到
134	シャワーズ	无	无
135	サンダース	无	无
136	ブースター	无	无
137	ポリゴン	携带アップグレード通信交换→233	玉虫市用硬币换取
138	オムナイト	Lv40→139	在月见山选择贝壳化石，之后在研究所将其复活得到
139	オムスター	无	无
140	カブト	Lv40→141	月见山选择甲虫化石之后在研究所将其复活得到
141	カブトプス	无	无
142	プテラ	无	在博物馆从别人手里得到琥珀后到研究所将它复活得到
143	カビゴン	无	12号道路、16号道路
144	フリーザー	无	双子岛
145	サンダー	无	无人发电所
146	ファイヤー	无	灯火山
147	ミニリュウ	Lv30→148	狩猎区垂钓捕获→高级钓竿
148	ハクリュー	Lv55→149	狩猎区垂钓捕获→高级钓竿
149	カイリュー	无	无
150	ミュウツー	无	洞窟
151	ミュウ	无	→现阶段入手方法不明





《火红·叶绿》全技巧机器取得地点

编号	技能名称	取得地点
01	きあいパンチ	希尔夫公司5F
02	ドラゴンクロー	霸者之路
03	みずのはどう	花田教练馆
04	めいそう	山吹教练馆
05	ほえる	4号道路／玉虫百货公司买到
06	どくどく	石竹教练馆
07	あられ	霸者之路
08	ビルドアップ	希尔夫公司7F
09	タネマシンガン	月见山
10	めざめるパワー	靠精灵的"ものひろい"特性得到
11	にほんばれ	狩猎区エリア1
12	ちょうはつ	火箭团基地B2F
13	れいとうビーム	玉虫市游戏中心里的物品
14	ふぶき	口袋妖怪屋B1F
15	はかいこうせん	玉虫百货公司买到
16	ひかりのかべ	玉虫百货公司（「おいしい水」交换）
17	まもる	无人发电所
18	あまごい	15号道路
19	ギガドレイン	玉虫教练馆
20	しんぴのまもり	玉虫百货公司（用「サイコソーダ」交换）
21	やつあたり	火箭团基地B3F
22	ソーラービーム	口袋妖怪屋B1F
23	アイアンテール	玉虫市の游戏中心里的物品
24	10まんボルト	玉虫市の游戏中心里的物品
25	かみなり	无人发电所
26	じしん	トキワ教练馆
27	おんがえし	12号道路
28	あなをほる	花田市／玉虫百货公司买到
29	サイコキネシス	山吹市
30	シャドーボール	玉虫市の游戏中心里的物品
31	かわらわり	豪华邮轮／玉虫百货公司买到
32	かげぶんしん	狩猎区エリア3
33	リフレクター	玉虫百货公司（用「ミックスオレ」交换）
34	でんげきは	枯叶教练馆
35	かえんほうしゃ	玉虫市の游戏中心里的物品
36	ヘドロばくだん	火箭团仓库（5号岛）
37	すなあらし	霸者之路
38	だいもんじ	グレン教练馆
39	がんせきふうじ	日比教练馆
40	つばめがえし	9号道路
41	いちゃもん	希尔夫公司4F
42	からげんき	思い出の塔（5号岛·「ミックスオレ」と交换）
43	ひみつのちから	25号道路／玉虫百货公司买到
44	ねむる	豪华邮轮
45	メロメロ	24号道路／玉虫百货公司买到
46	どろぼう	月见山
47	はがねのつばさ	狩猎区エリア2
48	スキルスワップ	2号道路（要会乘浪）
49	よこどり	火箭团基地B4F
50	オーバーヒート	霸者之路
ひ1	いあいぎり	豪华邮轮
ひ2	そらをとぶ	16号道路
ひ3	なみのり	狩猎区エリア3
ひ4	かいりき	石竹市
ひ5	フラッシュ	2号道路（捕获不同的精灵数目在10个以上时）
ひ6	いわくだき	灯火温泉（1号岛）
ひ7	たきのぼり	いてだきの洞窟（4号岛）
ひ8	ダイビング	?

全部定点教学地点	
メガトンキック	4号道路
メガトンパンチ	4号道路
ゆめくい	常磐市（要用到技巧いあいぎり）
ちきゅうなげ	日比博物馆（要用到技巧いあいぎり）
いわなだれ	岩山隧道
カウンター	玉虫百货公司3F
みがわり	石竹市
タマゴうみ	玉虫市（要用到技巧なみのり）
でんじは	希尔夫公司2F
ものまね	山吹市
ゆびをふる	グレン研究所
だいばくはつ	灯火山（1号岛）
すてみタックル	霸者之路
のしかかり	4号岛
つるぎのまい	7号岛
ハードプラント	2号岛（亲密度最高的フシギバナ能学）
ブラストバーン	2号岛（亲密度最高的リザードン能学）
ハイドロカノン	2号岛（亲密度最高的カメックス能学）







一直想对GBA游戏的邪道研究作总结，真正深入后发现值得推敲的并不多。在此选择了《牧场物语》这一清新游戏的代表作来调侃，顺便榨取最大剩余价值，"饭丝"看过后有怨的请到"NW恶魔城区"找我。

文：水神修　编：LIKY



恐怖的牧场
——《牧场物语》BT玩法

牧场ACT篇



牧场中的小动物被某些工具击中会有类似《MGS》中的惊吓反应，直接后果是扣好感度，两击扣一颗心，其中主角身边的小狗反应最为强烈，哀号一声后逃窜，在下正以此为乐。

小狗受判定后，抱起一次可解除惊吓效果。因为小狗的逃窜方向是随机的，所以单纯的追逐战耐玩度不高，最多是体验一下反串追击者。更高阶的追求是"连击"，即每一次判定之后，立刻判断其逃窜方向，瞬间使出指令投，连续实现以上过程被在下称为"连击"，连击的成功率是33%，小狗最高好感度为10心，以完美的20连击KO并不容易……另外，此模式最好不要SAVE。

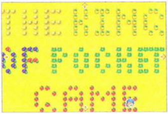




本作的场景可谓很出色，有视野开阔的山顶，气氛幽静的后山，海风拂

过的海滩，飞雪中的“宠诛”令在下伤感地想起了《浪客剑心 追忆篇》……矿石镇居民出奇的平静也叫人不禁悚然。不足之处在于武器系统（-- -b），虽然重现了林克的必杀，但是所有地图武器都只能造成场景破坏，希望下一作能够改进。

矿石镇的艺术家



印第安人的马赛克镶嵌具有悠久的历史，以今天的眼光来看，其机制是点阵成像。GBA游戏中《Advance War》的地图编辑模式已经引入此概念，到《牧场》已经有很大进步，广阔的田地以及作物、动物、石块等都是很不错的素材。

平常状态下屏幕显示范围15×10的区域，只能做些简单的图案，更复杂的要借助视角更远的牧场地图，每天打开地图就看到咸蛋超人感觉一定也特别……或者是激励自己的一小段话。早期游戏中的物体的像素都很低，比如西蒙，做个半身像基本可以实现。在制作者的定式之余开发些简单Puzzal真的很不错。特定的图案能引发些什么一直是在下对续作的期望。下面是一段原创情节……

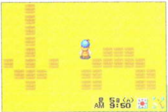


雨中，MM略带伤感地低声问道：“那边为什么孤零零地种着些萝卜？”

主角若有所思，轻轻地回答：“那是，白萝卜六芒星阵……是矿石镇的结界，也是整个地球的结界，有7个自称NW旅团的人，有破坏结界的邪恶能力……炖萝卜汤……”

名侦探牧场版——Finding Dog

牧场中没有引入AA联机要素很令人不解，在联机剧情上完全可以引入“平行时空”的概念。在遗憾之余在下有幸发现了一个隐藏极深的模式……



今天的节目再次请回了我们可爱的小狗君！（掌声）

小狗君是惟一可以带出牧场的动物，送到任何一个主角可及的地方，这使得解谜成为可能。玩家间可以把小狗藏起来，给出合理的正确提示，然后交换卡带或存档——交给对方来找。也可以找第三方设计任务，进行解谜比赛……

将各种要素巧妙地利用是此模式的核心，比如牧场的田地，除了作画外其实还可以进行提示，许久搜索后，打开地图偶然发现端倪，那种感觉实在奇妙。这种提示可以与季节性有机地结合，比如在秋季的最后一天任务开始，限制开牧场地图，那么一天内没有掌握图案的全貌，第二天白雪覆盖，任务很可能就失败了——或许仅仅是有意强调的迷惑性提示……

此模式需要对牧场有一定了解，一旦熟练运用要素设计谜题，这种互动的乐趣不言而喻。

PS：按照流行的说法，此模式还可以叫做——牧场总动员。

乱弹篇：并非无端的闯入者



矿石镇其实是个充满困惑的地方，就像寂静岭……以下是在下的一些发现，部分事件解谜玩法中会运用到。

1.失礼的代价：为了追到玛丽，我必须用昂贵的礼物讨好高贵的安娜，终于有一天，安娜默许我上楼参观，我放下小狗君留恋良久，玛丽没有接待我，当然她还在图书馆工作，只好失望地离去。第二天我想用其它东西更快地讨好安那，结果她生气地说道：”讨厌，什么东西啊？”我尴尬地换成其他礼物，她却越加生气。“我能上楼看看吗？”“你不可以上2楼！”她冷冷地对我说。我失落地回家，同时总觉得少了些什么……我匆匆

地跑回去。"小狗在楼上吗？""你不可以上2楼！"——问多少次都一样……可怜的小狗君……

2.幽灵小镇：一个上午，我想到图书馆查些东西，不想早来了1小时。我倚在门口等待玛丽，柔和的阳光让我昏昏欲睡……恍惚间，一阵异样寒冷的气息穿过我的身体，我转身发现，玛丽已经推门而入……



似乎每个游走的人都是如此……

3.伟大的遗产：爷爷留给我的农具是珍贵的遗产，塞巴拉老爷子那买来的也是独一无二。一次清点农具时我想到很多。有个叫阿香的女人似乎用锤子做武器……还有一个叫《钟楼》的游戏，里面有，铁斧男，铁锤男，硫酸男，剪刀男……斧，锤，洒水器，剪刀，这是巧合吗？

4.奇怪的感觉：有一次我几乎晕倒，我跑到小河边，脖子上顶着的脸像是茄子……但我不想浪费体力，做了这天最后一次蓄力，一种奇怪的感觉周身蔓延，我的脸色竟然褪为红色，我搞不清哪个更严重了。



5.消失在冬季：冬去春来之间，在小镇不过是刹那的光阴。1号早上我兴奋地跑到山顶，冰雪消融后小镇化作旧日的景像。但是，这次似乎又少了些什么……镇上每一个角落都没有小狗君的踪迹，无数次的口哨让我的嘴唇看起来更像火腿，我打开卫星监控系统查看牧场，仍然没有任何收获。我怀着复杂的心情踱到河边，突然想到惟一没去的地方——只有冬天才能去的湖心矿场……"小狗君！"我想我的声音足以称作撕心之音，但它没有回应。直到半夜我才想起，它在地下二十几层，生还的可能性……我怀着无比的愧疚待到了这一年的冬季，因为我实在不敢下水，有游泳圈也不行，按照普遍定理，湖中除了仙女还有一头面目可憎的怪兽。庆幸的是小狗居然还活着！氧气缺乏，寸草不生，阴暗潮湿……此刻它依然若无其事地走动，从此，我对这小生命多了一分敬畏。以后湖心矿场那找不到，我就知道一定是在凯的夏季商店……



6.我与矿石镇：晴天户外的夜色总让人喜欢，奇怪的是，每到六点就觉得昏昏沉沉，醒来时却在家中的床上。无论在室外的哪个地方，包括温泉，只要到了六点。联想到事件2和最近看过的小说，我作了个假设：矿石镇确实是幽灵镇，由于某种原因，在很多年以前毁灭……爷爷对我的思念使他成为地缚灵，又由于某种原因他的法力变的很高，"矿石镇"的一切都是假像……包括昼夜四季的更替……法力的关系，爷爷只能做到生硬地转变……这一幕他不想让我看到。可是我的疲倦又怎么解释呢？我沿路调查，路上有强风袭过的痕迹……我下意识地举起锤子，某种力量已经在萌发，难道这种力量受摧动，然后我以不可思议的速度回到这里？妈妈的话回荡在耳边：你和别的孩子不同，也许该叫你克拉克……





7.念动力：夏季的大风常会带来石块弄坏田地。一次所有动物都在田间，早上醒来却发现大风来袭，我难以想象之后可怕的景象。第三天我推开门，动物还在悠闲地散步……也许是爷爷在保佑它们，也许，动物们也有念动力，可以抗拒大风，让石块总是不偏不倚地落在身边或者飞走……

牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版 GBA
牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち forガール
◆Victor ◆SLG ◆2003年12月12日◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线、NGC-GBA专用通信线



当好农民MM

文：Chinagba 零式 一掊黄土 朦月夜
编：LIKY

《牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版》深度研究



继4月份推出的《牧场物语 矿石镇的同伴们》（男生版）大受好评后，Victor公司乘势在12月推出了女生版。刚开始笔者以为这不过是公司把主角换了个脸推出来骗钱的游戏，但把游戏拿回来细玩之下发现游戏公司也并非想象中那么缺德（笑）。女生版在原来男生版的基础上做出了改进，多了不少事件，改了一些BT设定，且更加容易上手，赚钱也多了不少新途径。游戏性应该说比男生版高出一筹。因为暂时只有日文版的缘故，对于国内很多“农民”朋友来说可能对这些新元素了解有限，这里笔者就向大家介绍一下。（编注：与GBA版联动的NGC版《牧场物语 美妙人生 女生版》要到今年夏天才会推出。）



刚进入游戏，发现变化最大的就是耕地旁边的那个水池了。在男生版取消了的养鱼系统在女生版重新回归，只要把钓到的鱼往池塘里扔，鱼就会在池塘里成长了。以后什么时候需要鱼只要调查池塘，选择想要的鱼就可以取出来。（读者甲：这和冰箱有什么分别？）呵呵，区别当然是有的，不要忘了放到池塘里的鱼和放到冰箱里的不同，池塘里的鱼还会游泳的说，只要活着就有新生命诞生，于是只要把两条相同的大鱼放到池塘里，它们就会不断地繁殖，最多放200条，所以只要在池塘里保持有一定数量的鱼种，就可以省了不少钓鱼的功夫。

©2003 Marvelous Interactive Inc.



既然是女生版就当然少不了女生的特色，游戏专门为我们可爱的女主角MM设计了六套不同颜色的服装（青、粉红、红、绿、白、蓝），满足各位MM玩家打扮的需要。虽然这6套服装只是颜色不同，但若是可爱的MM每天都对着镜子打扮一下，换套衣裳，再把礼物送给心仪的男生，那男生的爱情度可是会在原先基础上再增加0～5（随机）的哦，所以各位漂亮的MM是不是该马上行动，加入换装行列呢？^_^

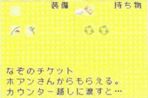
接下来要介绍一个在女生版中的重要人物，那就是中国商人，呵呵，你没有看错，就是他。虽然他形容猥琐，但要迅速赚钱获得别墅就全靠他了。话说中国商人居住在海边小屋（出货业者的家），为人好色，所以MM通常可以在他那里获得不少优惠，相信大家对男生版中他对卡莲的赠礼事件还记忆犹新吧。这次主角MM同样可以在他那里获得不少利益。首先是很多以前在男生版不能出货的东西现在可以在他那里出货了，只需触发一个事件，具体方法如下：每天在11：00am后到海边小屋送礼给中国商人，至于礼物，利用他贪财的本性就送金好了，每次送金给他友好都会增加



9，不过要说的是，只有每天送的第一个金友好度才会加9，送第二个加的友好度就变为3，也就是说同一天如果送N个礼物的话只有第一个会加9，第二、第三……只会加3。中国商人友好度初始值为50，当达到友好度到达100后在营业时间到海边小屋就会触发出货事件，以后只要带上自己做好的料理或者物品就可以到中国商人那里出货了（能出货的物品都能卖给中国商人）。随着中国商人的友好度提高，出货的价格也会有所提高（料理和废矿石不在此列）。要特别提一下的是在新年电视左频道和女神猜数字答对100次以上获得的赠品——“证书”，那东西如果卖给中国商人，他会以一百万的高价收购。当然，对GBA玩家来说，要获得那东西可是异想天开的事情了！^_^



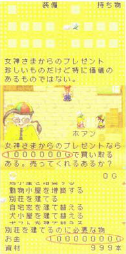
现在大家开始觉得中国商人有那么点可爱了吧？呵呵，好戏还在后头呢。发生了上述事件以后，不要停下来，继续每天给中国商人塞金子，当中国商人的友好度达到150以上时，在11：am后进入海边小屋就会发生和中国商人玩游戏事件，具体如下：中国商人先介绍从左到右摆放分别摆放了什么苹果，每次都是随机的，3个苹果如下：スーパー・ウルトラ・グレート・デリシャス・ワンダフル：（SUGDW）苹果，ハイパー・ミラクル・スウィート・ゴージャス・ビューティフル（HMSGB）苹果，エンジェル・エターナル・ピュア・フレッシュ・エレガント（AEPFE）苹果，然后他打乱苹果的顺序，打乱后他会要你找其中一个苹果，找哪个也是随机的，就考大家的记忆力了，眼花、脑钝者慎玩。^0^





这时候就分两种情况了，第一种是猜对次数超过1而少于10的，中国商人会送你一张“谜之券”。只要把“谜之券”交给中国商人，他就会和你玩另一个游戏，游戏的玩法是中国商人给出不断变化的三个数字（0～9），主角MM用锤子敲3次地，每敲一次地就固定一个数字，敲第三次后三个数字都固定下来，最后会得出结果，（得出的结果是随机的，由不得玩家控制）。如果数字有两个相同，中国商人就会奖你一些种子（我试过得到3包菠萝种子），如果是三个数字相同或是连号（如123），中国商人就会送你一张CD。当然，没有NGC的朋友一般情况下是不能得到CD机的，所以处理这个CD最好的方法是把它卖回中国商人，回收价





格有15万以上！呵呵，只要S/L几次获得CD就可以赚不少钱了。如果数字的排列不是上述的几种情况就什么奖品都没有。

第二种情况是连续猜对10次，中国商人就会送你一朵“谜之花”（其实就是月下美人），其介绍如下：“谜之花，向女神进贡的话……”按照指示把花送给女神，她会很喜欢并告诉你如果再给她9朵的话她就会送你好东西。于是再挑战中国商人9次获得另外9朵花（注：发生了上述猜苹果事件以后和中国商人对话就会多了一个选项。选后只要付100G就可以再玩那个游戏了），把它们都送给女神后她就会回赠你一朵可爱的花——女神的礼物。重点来了，聪明的你一定会想到把它带到中国商人那里出售吧，那你就做对了，看了那东西的出货价格别吓着，没错，就是一百万！呵呵，这回赚翻了，这样一来别墅就不再是梦，只要再来9朵这样的花别墅就到手了！什么？还要100朵？呵呵，那你就错了，到木工那里看看吧，可能因为是可爱MM的缘故，木工也打折了，建造村之别墅的价格比男生版少了一个0，也就是说那个在男生版要一亿的BT别墅在女生版只要一千万就可以得到了！（男生版主角欲哭无泪……）

介绍完猥琐而又可爱的中国商人后，接下来就要说说玩牧场的一个重大目标——结婚。

在介绍之前先让我们先温习一下结婚的几个条件：1.发生全部爱情事件；2.拥有大床；3.目标对象爱情度须达到大红心的程度（不是橙色心）。达到以上条件后只要带上在杂货店买到的青之羽毛向对象求婚，一周后就可以结婚了。要增加目标对象的爱情度无非是不断地送东西给他，但送礼也有些学问。据研究，每天送爱情对象的礼物只有第一个起作用，多送了没有用，也就是说在一天内对象的爱情度增加多少取决于你这天送他的第一个礼物，其他多送了的礼物效果为0。另外，如果送礼前先在杂货店把礼物打包好，送给对象时礼物的效果就会变为原来的1.25倍，在对象生日时送礼物效果将是平时的5倍。

女生版可结婚的对象有8个，其中3个是隐藏的结婚对象，其他5个是在男生版就出现过的医生、克里夫、凯、格雷和里克。下面先介绍一下5个普通结婚对象的爱情事件。（注：星期1、2、3、4、5、6日分别对应月、火、水、木、金、土、日曜日）：

多特（生日：秋19）

事件	时间	地点	备注
黑心事件	星期1、4、6AM9:00～PM4:00	医院	选2
紫心事件	星期2、5、6、日 AM9:00～PM4:00	医院	选2
蓝心事件	星期2、4、6、日 AM9:00～PM4:00	医院	选1得到定情信物
黄心事件	星期1、5、6AM9:00～PM4:00	医院	选1

多特比较容易搞定，只要是药草他都会很喜欢的。所以每天在路边捡一个药草送给他就可以了。

特殊条件：不带疲劳度到第二天，连续15日+2500爱情度。

克里夫（生日：夏6）

事件	时间	地点	备注
黑心事件	星期2、4AM10:00～PM1:00	教堂	选2
紫心事件	星期1、3、5、日 4:00PM正	教堂	选2
蓝心事件	星期1、3、5晴天下午3:00～4:00	从铁匠的店左边那条路往上走进入小镇发生果园打工事件	选1得到定情信物
黄心事件	星期2、4 5:00～7:00	果树园主人家	选1

对克里夫的爱情事件有很多说明：首先是紫心事件，在某些日子克里夫是在4点就离开教堂的，所以一定要4点正跟着牧师进教堂（牧师在4点正返回教堂），这时候克里夫还在，如果到了4:01，克里夫就离开教堂了。

蓝心事件，从这个事件开始克里夫必须在果园找到工作才会发生。帮克里夫在果园找到工作的方法是在秋14日接受果园主人的邀请，并且当日就邀请克里夫到果园帮忙，到了15日10点am到果园就会发生收获事件，从此克里夫就可以留在果园打工了。



如果大家在发生果园打工事件后黑心和紫心事件还没有发生，那么就请在相同的日子的pm5：00～7：00这段时间到教堂就会发生相应的事件。

追克里夫不太好办，因为他最喜欢的都是些料理，如蛋炒饭、寿司、煮鱼等，所以在拥有厨房之前就送些他比较喜欢且容易得到的东西吧，如巧克力、饭团、面包这些可以在长年在杂货店买到的东西他都比较喜欢。

特殊条件：进入教会10次+2500爱情度。

格雷（生日：冬6）

事件	时间	地点	备注
黑心事件	星期2 5 6 日 AM10：00～PM1：00	煅治屋	选1
紫心事件	星期2、4、6、日 PM5：00～8：00	旅馆二楼	选2
蓝心事件	星期1	自家门口	选1 得到定情信物
黄心事件	星期1 am10：00～pm1：00	煅治屋	选1

格雷喜欢的东西都很容易得到，到矿场挖些铜、银等普通矿藏他就很喜欢了，觉得挖矿麻烦的话到杂货店买巧克力送他也是不错的选择。

特殊条件：在锻冶屋打造15次+2500爱情度。

凯（生日：夏22）

事件	时间	地点	备注
黑心事件	星期1、3、5 am11：00～pm1：00 或pm5：00～7：00	广场进入海边	选 2
紫心事件	星期1、3、5 am11：00～pm1：00 或pm5：00～7：00	海之家	选 2
蓝心事件	星期2、5 pm1：00～pm5：00	广场进入海边	主角必须达80疲劳度，也就是脸色变蓝，选1得到定情信物
黄心事件	星期1、3、4、6 am9：00～am11：00	广场进入海边	选 1

蕃茄、小麦粉、大鱼等凯都很喜欢，也不难得到。但凯有一个习惯，就是只有夏天才来小镇，其他的时候他是不在的，也就是说，要追他就只有靠夏天这段时间送他东西了。这样算下来，估计最快要到第三年才可以和他结婚。

特殊条件：在海之家消费5次+2500爱情度。

里克（生日：秋27）

事件	时间	地点	备注
黑心事件	星期1、3、5 AM11：00～PM1：00	鸡场	晴天 选1得到温泉蛋
紫心事件	星期2、4、6 am11：00～pm1：00	鸡场	选1
蓝心事件	星期1、3、5、6 am11：00～pm1：00	鸡场	选2得到定情信物
黄心事件	星期2 3 5 pm8：00～pm9：00	旅馆	选1

追里克最好办了，到鸡场买个鸡饲料送给他，他就开心得不得了，既经济又实惠。^-^

特殊条件：鸡屋增筑后，有8只鸡后，鸡的平均心数每增加一颗+2500爱情度。

接下来介绍一下几个隐藏人物的结婚条件，女生版的隐藏人物比起男生版可爱的女神MM差远了，令人感到失望。本来以为是男生版的主角的，谁知却是中国商人、美食家这两个猥琐的家伙，还有一个小朋友——河童！把主角MM嫁给这些人，总有一朵鲜花插在牛粪上的感觉，而且条件苛刻，除非大家有特殊爱好，否则还是挑个普通对象结婚好了。

中国商人

生日：冬19

最喜欢：金蛋、金、秘银、贤者之石等贵的东西

1.场所：扎克的家

时间：am11：00～pm4：30

条件：手中有空位、背包有空位、与中国商人有一定的友好度

事件：进入扎克家发生，以后可以卖东西给中国商人，并随友好度的增加，价格会有浮动。

2.场所、时间、条件同上

事件：进入扎克家发生，猜苹果游戏正解十次可获“谜之花”（最好送给女神十朵）。

3.场所、时间同上

条件：与中国商人有较高的爱情度

事件：进入扎克家发生，三种特殊苹果之一入手

4.条件：友好度、爱情度高、以上三个事件发生、大床购入、青之羽毛购入

美食家

生日：未知

最喜欢：恢复草

1.料理全部作出

2.料理祭5连胜

3.条件：友好度、爱情度高、以上事件发生、大床购入、青之羽毛购入

河童

生日：春8

1.地点：泉

事件：向女神进贡20次，女神的询问中选择，喜欢河童

2.地点：牧场

事件：能出荷的物品全部出荷

3.地点：钓场

事件：能钓的鱼全部钓出

4.地点：矿场事件：所有矿石挖得

5.地点：湖之矿场事件：河童之玉收集齐，换河童秘宝

6.游戏5年以上

7.条件：友好度、爱情度高、以上事件发生、大床购入、青之羽毛购入

结婚后，大家会发现，在主角MM头像的右方出现了一个戒指，那是纪念结婚得到的。其实游戏里共有7个戒指供大家收集，这也是男生版中没有的。但遗憾的是戒指不是什么道具，它们不能使用，得到后只会纪录在家计本中。下面就是7个戒指的获得方法：

1.圣夜祭得到：首先在冬23日村长送来和你爱情度高的男生的邀请信，邀请你24日到他家。到了24日准时赴约就可以得到。

2.结婚戒指，结婚之后得到。

3.万步计的步数达一千万步得到，虽然有对着墙狂按R键这个增加步数的方法，但一千万步对我们心爱的GBA不能不说是一个折磨。

4.春感恩节（春14）得到，和自己好感度高的男生会主动送上门来，要求手上不要拿着东西。

5.结婚1年后自己的生日，下午6点后回家，丈夫问到今天是什么日子时回答是自己的生日就可以得到。

6.1周年结婚纪念日得到。

7.自家邮箱中随机得到。

细心的朋友会发现，女生版的“各种统计”（家计本旁边）比男生版的多出了一个叫牧场度的页面。其实这个是一个评价系统，也是女生版比起男生版进步之处。以前GB、GBC时代的《牧场》，它们都有一个3年时限，时限到了就对玩家经营做出评价，而男生版是没有时限的，也没有评价，因此无论玩家玩了多长时间，他们对自己牧场经营的好坏没有一个概念，这样或多或少降低了玩家的积极性。而女生版补足了这点。这个评价系统相当全面，对玩家的牧场经营的各个方面都分别给予了评价，玩家的经营情况一目了然。呵呵，从此大家就可以拿着自己的“成绩单”互相比较了。那么，下面就介绍一下牧场度，好让玩家取得好成绩：





50Girl，改建窗、狗屋、信箱不增加增筑度。

七，道具度

上限是1000Girl，冰箱、置物棚、道具箱每放进一种东西，增加1Girl

工具达到最高等级，增加130Girl，买入新背包（两次）各增加20Girl，买入筐增加30Girl。

八，手纸（信）

也就是信的获得度了，没有上限，每收一封信、获得女神给的证书（猜拳、猜数字）、贺卡、星夜祭的邀请、鱼全部钓到、矿挖到255层，全部能出货的都出货、所有秘宝都拿到、还有结婚1～15年纪念都会获得11Girl。

一，出荷度

上限是1000Girl，每出荷一样物品，出荷度都会增加5Girl，等所有能出货的都出货了，增加10Girl。

二，钓鱼度

上限1000Girl，鱼王每钓一条是增加10Girl，每钓到一个种类的鱼（只限第一次钓到，不累计）增加5Girl，同样全部都钓过以后增加10Girl，但每钓到100匹会增加1Girl

那么多鱼名，真可怕的说，好在没有大小鱼之分。^_^

三，动物度

上限是1000Girl（没附加分的说，唉～）狗和马训练度和爱情度达到最高时，增加50Girl，牛羊鸡当爱情度达最高时增加25Girl，海祭狗获胜以及赛马获胜、牛羊鸡得冠军都会增加10Girl，拚命养动物吧。^_^

四，住人度

就是和镇上人的关系指标了，上限仍是1000Girl。小矮人心数达最高时可增加95Girl，其他普通镇上的人友好度最高时增加20Girl。和众牧场里的男生（不包括河童、中国商人、美食家）的心的颜色每发生一次变化增加100Girl。

五，料理度

上限是1000Girl，每做出一种料理（只限第一次）增加1Girl，每做成一次料理（可累计）增加5Girl，从村民处每学得一种料理增加10Girl，料理祭获胜增加10Girl。

六，增筑度

上限是1000Girl，每买一种家具增加30Girl（力之果实不算），增筑自宅（共两次）各增加

九，事件度

恋爱的四个阶段，也就是发生爱情事件的时候，各增加50Girl，不过为推广一夫一妻制，每次游戏只能和一个男生（不包括隐藏恋人）有增加事件度的机会。(^_^)结婚式（当然这一生只有一次）、结婚纪念、主人公怀孕、生产、老公生病、主人公的生日、老公的生日、孩子的生日、孩子会走路、孩子生病（受伤）各获得50Girl。和女伴，也就是男生版里的恋爱对象了，每发生一次事件增加5Girl，聚会增加1Girl。

十，主人公度

游戏刚开始时是1Girl，上限1000Girl，每过一年增加1Girl呢；力之果实每得到一颗增加10Girl；指环每得到一个增加30Girl（共210Girl），矿石场每下一层增加1Girl（两个矿石场以最深的算，也就是统计里的数据了，共255Girl）；不可思议的果实入手增加50Girl，万步计的步数每达到100步增加1Girl。

备注

1.刚开始，主人公度+1。

2.得到万步计，事件度+1、道具度+1。

3.中国商人登场，事件度+1、住人度+29。

4.马入手，事件度+1，马长大，事件度+1。

5.中国商人卖苹果：买的话，道具度+1、住人度+29；不买，什么都不加。

6.中国商人卖花瓶：买，住人度＋30、增筑度＋50；不买，住人度－20，增筑度＋50（？怎么还加）。

7.与中国商人友好度高时，去出荷者家会发生事件，以后就可以卖东西给中国商人了，中国商人好感度增加（想追他的话一定要选），事件度＋1。

8.与中国商人玩游戏，猜苹果游戏正解，事件度＋1，中国商人好感度增加（必须玩3次以上），并且10连胜（追中国商人的必要条件），事件度＋1。

9.钓竿入手，事件度＋1。

10.凯（海之家店主）登场，事件度＋1。

11.小矮人的茶会，得到休闲茶叶，道具度＋1。

12.女伴的聚会（大床购入且与女伴关系好），住人度＋100。

13.做梦（冬30随机发生），事件度＋1。

14.流星事件，事件度＋1。

15.果树园邀请帮忙，答应，和果树园一家友好度up，事件度＋1；不答应，好感度down，事件度仍然＋1。

16.找克里夫（教会少年）帮忙，果树园一家友好度up，克里夫好感度up，事件度＋1；反之什么都不加。

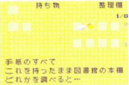
后面的就不再列举了，大致就是镇上发生的一些事件被主人公撞上，包括其他人的爱情故事、家庭问题之类的，遇上一个，事件度＋1。



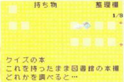
女生版还比男生版多出了不少事件，比如冬30随机发生的噩梦事件，会梦见和村长结婚、小精灵合成为美食家等恐怖的事情哦。除此以外，还有很多有趣的事件等着玩家探索，游戏的趣味性大大提高了。还有，因为主角是MM的缘故，不像男生版那样“打不死”了，每天工作量过度会晚起的说。脸色发青以后入睡，则会拖延至8：00起床，脸青而继续劳动，则最晚拖延至10：00才起来，大家要注意好了，不要工作过量，睡觉前最好到温泉泡一泡。

呼……说了一大堆，终于来到最后要介绍的东西了，那就是女生版中一些特殊物品。女生版中邮箱的用处并不是只收几封信件那么简单，有时候你还会收到一些特殊的物品，所以平时要注意看看邮箱，说不准会有意外的收获哦。下面就对这些物品作一下说明：

1.所有的信



游戏对这东西的说明是：拿着这个调查图书馆中某个书架的话……于是按照指示拿着它调查图书馆一楼最左边的书架，发现居然可以看全部的信件：有年贺状（贺卡），生日卡，杂货店到货通知，庆祝结婚等很容易得到的信件，也有需要完成相当苛刻的条件下才能得到的，例如：万步计10亿步达成，钓到全种类鱼，全种类出荷，矿石场物品全部发现，看完全种类电视节目，出荷数10亿达成，钓鱼数10亿达成，所持金10亿，进入第200年，赛马（鸡，牛，羊祭，料理祭）100回优胜……



所有这些信的内容都是“祝贺”……汗！相比之下别墅的1000万真是九牛一毛啊，呵呵～各位达人又有努力的方向了！

2.猜谜书

同样我们调查一下书架，这时会出现一个问题，下面有6个备选答案，答对继续，答错就结束了。问题有简单有难的，有正常也有BT的，如：XXX的出荷价是多少，XXX吃下后体力恢复值是多少，第123年春1日是星期几（寒～），冬天在海边用5级鱼杆能钓到的鱼是哪个……真是包罗万象，就看你对牧场的熟悉程度了。^_^

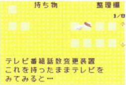
3.所有的书

第3本是书的全部，顾名思义可以查看全部的书，除了图书馆的书和家里书架上的书之外，还有许许多多的人物介绍，这些人物里有我们经常见面的矿石镇的伙伴，也有在与NGC联机后出现的忘忧谷的老朋友们，大家都来见识见识吧。



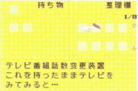
4.电视节目集数变更装置

一个选择电视节目的装置，可以把电视左频道播出的肥皂剧的任何一话调出来看，如果大家喜欢看电视左频道的肥皂剧而又错过了其中某一话，那么就可以利用这个东西重新观看那一话，有点像录像机呢 ^—^。



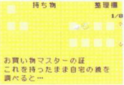
5.消费高手的证明

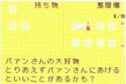
不愧是消费高手的证明……拿着它对着镜子念一句咒语：魔镜魔镜…… 就可以直接在镜子中购买小镇里任何店铺的东西，连飞行石都省了。当然最大的好处是可以随时买，全年无休，就像现在的网上购物……



6.班先生的最爱

话说这个班是NGC牧场忘忧谷的一个商人，只有在与NGC联机后他才会在星期三会出现在宿屋二楼，所以没有NGC的朋友要见到他相当困难，但如果拥有了上面介绍的消费高手的证明就可以直接从镜子中到班的商店购物了，里面都卖些矿石之类的东西，不过价格很高，JS啊。至于班的最爱嘛……如果大家和NGC联机找到了班，那就当然是投其所好，送给班先生了啦，收到了最爱后的班会拿出一些特殊商品来卖给大家，以上提到的所有特殊物品都能在他那买到，还有一些CD。要注意，一瓶酒只能用一次，如果你身上钱不够的话把酒给他他是不会卖你东西的（废话），同时他也把酒收下了。同样如果他卖你的东西你不买的话他也把酒收下了，所以建议给他酒之前先save。我替班的店起了个名：穷人勿进。呵呵，大家应该心领神会了吧，有一定储备后再去访问他吧。^—^





总的来说，女生版比男生版有了不少的进步，改正了男生版不少的缺点，增添了不少可探索元素，无论你是老农民还是新农民，《牧场》女生版都是绝对值得一玩的休闲游戏。拿起你的农具，一起投入《牧场》的世界吧！



文：任天堂世界·水神修 编：LIKY

LIKY按：水神修玩友曾在《掌机王》第六辑上创下了《恶魔城 晓月》13分6秒的最速通关时间以及16.6%的最低完成度，而现在他又将自己的纪录刷新了，成绩提高到10分44秒和15.5%。一款游戏研究到这份上，希望大家看过之后能为他执着的研究精神喝一声彩。



《晓月》最速、最低记录刷新

最速通关篇

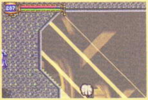
基本路线与《掌机王》第六辑上的研究相比没有变化，为了方便阅读，这次再列出影响路线的重要BUG。

路线：荒城－礼拜堂出城－图书馆－礼拜堂传送点－荒城传送点－贴墙跳庭院出城－时计塔－时计塔下方出口－礼拜堂出城－混沌

其中礼拜堂到图书馆有一种更快的出城。站在如图的台阶，全力跳向版边，之后Soma同样会出现在图书馆的第一场景但不会发生场景切换。经过被动上升来到图书馆隐藏房间入口（取得哈密瓜的地方）。比原来的出城减少了5秒的时间。







以下BUG前提为不取飞装甲



1.荒城回廊疾退跳：背对入口用疾退，在大约0.5秒的时候会看到暂时的浮空，同时跳上右侧平台。



2.礼拜堂疾退跳：名目差不多，实际上和前者是有本质区别的。利用的是疾退＋跳同时发动时，比正常一跳多出的一点高度，同时加以二段跳即可登上左侧平台。



3.荒城贴墙跳：不取漂浮魂的情况下在此垂直二段跳可登上平台。

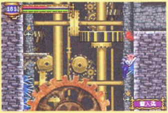
Lv15的达成：Lv15的达成是最速的重要前提，因为Lv15时可以使用的红色米诺陶斯魂（巨斧），对付混沌最为有效，其他攻击魂都有很大差距。过去的研究都要在路途中停下练级，实际上不作停留完全可以达到Lv15，这也是在下的不严谨造成的。方法依然是能消灭的敌兵必须消灭，并最大限度利用复仇女神魂（EXP1.2倍）。不出意外的话，混沌最后一位复仇女神陨落之时Lv15达成……

绝对榨取——对最速有不同程度影响的细节

1.混沌与死神：这是全过程惟一两处影响时间的随机成分。一次“死之绝叫”间跳起挥动

两次光剑，这是对付死神第二形态最有效的组合打法。若之前已祈祷过，那么死神还未反击就会死亡。但有时他会以极快发动的前冲作为第一攻击，需要跳起躲避，最速将不能达成。死神最速击破为 13 秒。混沌第一形态发动攻击的时间是随机的，会影响到击破时间。第二形态最快的打法是先祈祷，然后放巨斧，随机性在于第一次攻击方式，最理想情况是发射 4 个绿色跟踪球，若发射顺时针则最速将不能达成。两形态最速击破为 47 秒。

2.场景中最近的路：例如时计塔，装好铁巨人的魂，从有刺的空隙直接下去将节省可观的时间。



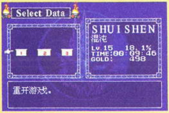
3.硬直抵消法：从高处下落到地面会出现 1 秒的硬直（强制停顿）。二段跳的第2跳能避免硬直但没有时间效益。突进魂则可以无视这种硬直发动，因此落地时利用它的发动前奏动作能抵消大约 0.4 秒的硬直时间。可如果在离落地还有一个身位时预先发动，前奏动作的结束将更快，做出动作后走出几步甚至还可以看到身后因高处下落而起的烟尘，硬直几乎完全抵消。全过程总共 13 次使用，不用到的话有 1 2 秒的损失。

4.一段跳跃：一段跳（一次跳起）的高度有5段，从上到下来说，第 5 段和第 4 段差别非常小。第4段的高度正好是平地到短平台的高度（例如荒城中的）。第 5 段跳会多出 0.2 秒的漂浮时间。除一段跳可到的短平台外，需要二段跳的地方也要借助一段跳多段高度与第二段跳的组合。两种情况全程总共 56 处，精确跳跃能节省 10 秒左右的时间。



5.图书馆的特殊一段跳：如左图的平台，用一段跳可以直接从平台的右边上去，不需要上斜坡或借助二段跳（类似贴墙跳 BUG）。

6.突进魂的发动：从版边走到发动突进的最近处并不容易，通常会多走 0.2 秒，全过程 26 次。

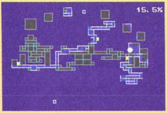


后4点综合起来大概能节约28秒的时间，就算利用SL也很难全部做到，能不用 SL 一次完成的恐怕只有顶级职业高手。在下的SL 的成绩为10分44 秒，期待有高手突破10分 39 秒的理论界限。图中是混沌前的SAVE，此时是 9 分 46 秒。

最低完成度通关篇

具体路线及简化过程：

回廊取飞装甲并出城－礼拜堂出城－礼拜堂传送点－图书馆二段跳入手－礼拜堂传送点－回廊出城－礼拜堂出城－混沌 －回庭院－浮游方块 6（左起）－浮游方块 5 出城－恶魔城最上部－时计塔潜水魂－最上部的传送点－回廊－礼拜堂出城－礼拜堂出城－混沌



最低完成度要多次用到出城。部分环节请参考《掌机王》第五辑上的相关研究，不再赘述。



回廊出城：回廊出城点在石化牛的房间。路上有两处一段跳无法跳上，这里要用到礼拜堂疾退跳，同样背对要跳到的地方，同时疾退＋跳。其中第2处在起跳后要借助飞装甲。达到指定房间后，先把牛引向墙边，

然后跳上牛背尾部，正对出口蹲下，在牛由左至右回身时，迅速向右走，Soma 会进入墙壁并被动上升。此出城通向礼拜堂。





礼拜堂出城：最低完成在礼拜堂共四次出城，在图一的位置上直接向前走下去，进入版边，会到达礼拜堂传送点的入口处。这是在礼拜堂第一次出城。



图1





图2

图2的位置走下去，经过被动上升到达图3位置。这是在礼拜堂第三次出城。



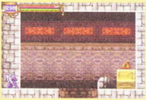


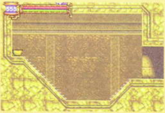


图3

综上述，目前的最低完成度为15.5%。

出城篇——墙中的穿梭者

《晓月》的出城既不会开地图，也不会大量增加完成度。它的精彩之处在于对未知路径的探索。所谓的路隐藏在那些不可能进入的地方。经过一些基本的出城后，进入版边，有时会出现在另一区域的墙壁之中，旅行便开始了。我们首先要熟悉交通规则。之前篇章提到，Soma 在墙壁中会被动上升，仅有上升是不够的，IGA 还为我们提供了专门横向飞行器——蝙蝠形态。



蝙蝠形态在房间顶部及地面中默认飞行方向为右。而在墙壁中则视墙壁所在的方位，可以实现横向相反方向的移动，只要以默认飞行方向按键，可以认为这时按键的设定是与平常相反的。横向移动是可操作的，于是墙中的旅行也具有了可操作性。因为两种移动已经提供了必要的三个方向。只要熟练掌握切换，全城一切可进入的墙壁都有可能成为出城点。从墙壁到墙壁，从出城点到出城点，正常地图外存在着一张庞杂的里·路线图。路所通向的地方或相同或不同，我们要习惯匪夷所思的穿梭过程，事实上不久你就会喜欢这种穿梭的旅行。



图1

为了把《晓月》出城的深度概念展现给大家，截稿前工作量增加了两倍。研究所得之多即使半本书也难以展现全貌，所谓的全解也实在剥夺探索者的乐趣，在此只对3个真正意义出城路线作分析。


图2


图3


图4

1.礼拜堂－混沌房间

此路线的起点是第三次礼拜堂出城（参照前篇），Soma进入礼拜堂传送点的墙内然后上升。在临近房间的顶端时变身的话会进入顶端（图1），然后要向左飞，经过礼拜堂传送点、图书馆的密室，来到图2的位置再次变身，Soma会出现在混沌房间九点的位置（图3），之后上升到房间顶端并自动停止，目的地到达。但是图2的位置要求非常精确，有些难度。错过的话出现在图4的位置还有转机。Soma在混沌房间及下方“仿回廊”间徘徊，只要在切换时不断跳跃，若干次后Soma也会被动上升，但这时上升到顶端不会自动停止，要再次变身。（还存在其他路线）

2.时计塔－浮游方块下部


图5

浮游方块5左数第一根，先使用镜魔魂（暂时无敌），然后以蝙蝠形态不间断地垂直飞入版边(必须是不间断)，Soma会出现在时计塔大装甲场景的地面中。经过被动飞行到右侧房间，之后变身进入右侧墙壁进行上升。由于两种移动实质是互相排斥的，变身的瞬间会被动地做斜线位移，因此变身要提前，若等到达右侧墙壁垂直的下方再发动会进入版边。经过上升后到达图5位置再次变身，成功的话Soma会飞入记录点的地面，最后经过被动飞行就达到浮游方块5下部了。（还存在其他路线）



3.浮游方块－时计塔房间外侧

浮游方块5顶端左数第3根锥进入版边，Soma将出现在图6的位置，以蝙蝠形态向下飞，然后向左飞，最终到达图7的位置，地图中平行的右端对称房间同理。


图6




图7

图8、图9位置从空中庭院可到达。在图6位置起跳进入时计塔大装甲正对的墙壁内，视变身位置不同也能进入两地点。




图8


图9

火熱秘技

GBA 忍者神龟

◆选择 Very Hard 难度

在标题画面输入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，你会看到标题画面产生剧烈震动，此后进入游戏后便可直接选择超难模式——Very Hard。



GBA Tony Hawk's Underground

◆跳过教学模式

在主菜单画面按住R，然后顺序输入左、下、START、START、右、上、上、L、下，开始游戏后可以直接跳过教学模式。



GBA 街头霸王 ZERO 3

《街霸 ZERO 3》的美版和欧版叫做“街头霸王ALPHA 3”，除了语言不同其他全部一样，以下的秘技三个版本都通用。





◆直接选用全角色

在标题画面快速输入指令：左、右、下、右、L、L、A、L、L、B、R、A、上

如果听到隆的一声“哈多——根”（波动拳）就表示成功。

◆直接开启 Ism-Plus 模式

在标题画面快速输入指令：A、上、A、L、R、右、L、右、A、下、右。

如果听到隆的一声“哈多—根”就表示成功。

◆直接开启全模式

L、右、A、R、上、L、右、B、A、上、右、下、右 All Modes

◆挑战真豪鬼

选择速度的时候按住 A+B。

◆选择真豪鬼

按住 Start 键选择豪鬼。

◆选择 Master Bison

按住 Start 键选择 Bison。

GBA 口袋妖怪

◆《口袋妖怪》硬件复制大法

还记得当年《口袋妖怪 金·银》时那爽到死的复制大法吗？GBA 版《口袋妖怪》虽然都不支持复制大法，但我们可以用SMS记忆棒达到目的。此方法适用于 GBA 的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》和《口袋妖怪 火红·叶绿》以及所有支持通信交换的GBA游戏。该复制法需要SMS记忆棒一个，GBA《口袋妖怪》卡两盘（其中一盘卡有需要复制的怪物和道具），使用烧录卡注意把《口袋妖怪》放在合卡菜单第一位，还需要两台GBA（SP）。复制方法如下：将需要复制的《口袋妖怪》记录保存在记忆棒中，用另一盘卡将这个需要复制的记录读取后，和原卡（需要复制道具和怪物的卡）进行通信交换，把珍贵的道具、怪物集中在一盘卡中，再用记忆棒保存记录、再用另一盘卡读取记录、再通信交换……这样下来，什么升级道具、大师球、露琪亚、海皇牙……要多少有多少。

——露琪亚

GBA 口袋妖怪 火红·叶绿

◆橘子群岛的隐藏妖怪

本人在模拟器以及GBA上都玩了，但只玩了《叶绿》，其实，早在买游戏时就已经预测到

老任又要搞活动了，因此才玩的模拟器。如果按照攻略上所说叫橘子群岛的话，实际上不止存在7岛，而是9岛。有模拟器的朋友可以用VBA的金手指调一下下面的两个：

82031CF0：0002(是代码编译的)

82031CF0:3A02（这个是代码的）

前者可以调到岛8（注意，从船上下来后要马上删去金手指），就是在动画片中出现过的岛，一直往前走，最前方左为250号Ho-oH，右为249号露基亚。后者调到岛9，岛上有一个三角，过去调查他就会快速移动到另一位置且变红一些，继续调查吧——N次后，386号来临。

◆关于神兽的捕捉

我对比的是《红·绿》与《火红·叶绿》，比起前作，三只凤凰以及超梦梦都难抓很多（当然前作有什么麻木不仁大法等等啦，这里指正规抓法），特殊状态招式的使用还是必要的，但本作中运气也有一定成分。只说一点建议：三只凤凰属性均为飞，这是有利于冰冻的一点。最有把握的方法是上来就将其冻住，用队中克其属性的怪物一击将其打至红血，扔球吧。梦梦还是比较爱睡，不喜欢被冻，那就让他睡好啦！



◆关于第二次大决战及驯兽师之塔

完成新岛的剧情后，回大决战挑战一下，恐怖的级别以及151号以后怪物的增加都会让人很不适应。要注意的是，那的怪物们提高的只是级别和物理攻击、物理防御，而其特攻特防没有太大变化，因此，队中一定要备一个加血用的肉盾，以其结实的身体能扛对方至少两次一般攻击才行。驯兽师之塔的确是个难点，因为那里面怪物的级别是你队伍中的最高级别，所以你的级别越高，难度也就越大。这就要求我们要重视队伍的平均级别了。对于口袋妖怪老手来说，又提出了一个新的问题：最低级别通关！（汇报一下本人的记录：第一次，最高85级，最低75级。第二次：最高63级，最低58级，打第二次大决战时都快疯了！）

——天津的永远的　マサム

GBA 勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心

◆赚钱大法

从第五章开始，到达ロンダルキア的港口，在这里买进トラマナのつえ只需要200元，但却可以以250元买还给他，所以每次净赚50，虽然是小本买卖，但不断重复可也是无限金钱了。

GBA CT特种部队：重返地狱

◆选关密码

0801	5779	8620	0612	4107	6516
5861	0916	2909	0623	3722	5658
3631	0349	6076	0938	4715	5992
2659	2703	8804			

（其实早就穿了，就是一直没时间发。中间有一次救人质没成功，所以少一命）

——北京　郎慧洋

GBA 迪士尼运动：滑板

◆获得隐藏滑板

在code画面输入KONAMI经典秘技：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A便可在游戏中获得隐藏滑板。



GBA 大金刚王国

◆进入加分版面

在标题画面按住Select，然后顺序输入B、上、B、B、A，便可进入加分版面。

◆选择音乐模式

在标题画面按住Select，然后顺序输入B、A、L、L、A、下，便可开启音乐模式。



《口袋妖怪 火红·叶绿》开发者访谈

如今的游戏业界，能够夺下海口说保证过百万的游戏不多，但《口袋妖怪》绝对是其中的一个。君不见重制的《口袋妖怪 火红·叶绿》（以下简称《火红·叶绿》）都轻松过百万销量了吗？今天就让我们一起走近这些游戏制作人，看看他们对这款作品有什么感想吧。

导演



增田顺一

Game Freak取缔役开发本部部长，喜欢的口袋妖怪是可达鸭，兴趣是和自己的孩子玩。

054 可达鸭

程序总监



渡边哲也

Gmae Freak程序员，喜欢的口袋妖怪是霸王花，兴趣是赌马和持续工作。

045 霸王花

企划总监



西野弘二

Game Freak 的企划人，喜欢的口袋妖怪是卡比兽，兴趣是收集小东西。

143 卡比兽

图像总监



海野隆雄

Game Freak 的设计师，喜欢的口袋妖怪是妙蛙花，兴趣是收集明星的录像带。

003 妙蛙花

《口袋妖怪》广报公司



近藤孝直

文中是以“广报”称呼，《口袋妖怪》广报的负责人，喜欢的口袋妖怪是蚊香蝌蚪。

060 蚊香蝌蚪

因为喜欢封面才进入了《口袋妖怪》的世界

——首先祝贺《火红·叶绿》的顺利发售，能不能告诉玩家在这次的工作中各位都担任的是什么任务呢？

增田顺一（以下简称增田）：我是担任导演的增田，企划方面主要负责人，还作了若干游戏曲目。

渡边哲也（以下简称渡边）：我还是程序员，这次担任的程序总监。

西野弘二（以下简称西野）：我负责全部企划，从剧本到系统我都要做……感觉就像是增田

手下打杂的。(笑)

海野隆雄(以下简称海野):我是担任的图像总监。

——海野先生是在《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》(以下简称《红宝石·蓝宝石》)的时候加入开发小组的吗?

海野:是的。是在《红宝石·蓝宝石》开发途中加入的,刚好是两年前。

——这次加入开发小组有什么感想?

海野:紧张……还是就是导演好可怕……(笑)

增田:我很可怕吗?(笑)



海野:不不。(笑)我在《红·绿》发售的时候跟一般玩家一样去买了这款游戏,从那时起才真正喜欢上了这个游戏。

——那时你在干什么?

海野:那时我还是个"自由人",才从大学毕业正在找工作。

——发售前对《口袋妖怪》有兴趣吗?

海野:没有。最初看广告时就没对这款游戏产生兴趣,但是在看了封面上的"妙娃花"之后觉得"这东西真酷!"于是就买了。

增田:典型的看封面购物型。(笑)

海野:最初听到"可以交换妖怪"于是就去买,当时看到《红》、《绿》摆在一起,不过看到妙娃花的造型后觉得"这设计怎么这样?背上还背一朵花?"一定要买回去玩玩。一开始从大木博士那里得到妙娃种子的时候就开始幻想"这东西会变成背上有花的那个妖怪",所以每天都满怀期待地去玩。

——看来你与《口袋妖怪》是甜蜜地邂逅啊。

海野:是啊。实际玩起来也很有趣,从此就变成了一个"妖怪迷"。所以这次加入游戏开发小组担任图像总监时我还想我到底行不行呢。

——很紧张是吧?

海野:是啊,因为我想将以前《口袋妖怪》的一些重要部分保留下来,然后又要做出自己的特点。

《火红·叶绿》的构想始于3年前

——说起来《火红·叶绿》卖得真是好啊。

增田:每次发售的时候我都很紧张的。(笑)

——去店里看的时候都是《火红》先卖完,你是怎么看的呢?

增田:果然还是喷火龙强的缘故吧,因为大家都只到,火恐龙会进化成喷火龙,基于此大家就都选择了《火红》。

——原来的《红》也比《绿》卖得要好,是吧?

增田:是的,《红》要多一点点。不过这次《绿》要多一点,我想最后两个版本都应该差不多吧。

——许多人认为在《红宝石·蓝宝石》之后会有什么新的版本出现,但出的却是原有版本的重制版,这似乎有背大家的意愿啊。

增田:是啊,有负大家的期望了。

——那么出《红·绿》的重制版的原因是什么呢?

增田:事实上这次《火红·叶绿》的计划是在《红宝石·蓝宝石》之前。

——是什么时候呢?

增田:大约在3年前吧。

——是GBA发售的时候呢。

增田:不错。在做《红宝石·蓝宝石》此类新作之前,我们想先把《红·绿》移植到GBA上。

——原来如此。那为什么后来是《红宝石·蓝宝石》先出呢?

增田:在出《金·银》的时候是将《红·绿》的世界拓宽了的,那么这次我们想反其道而行。这样一来《红宝石·蓝宝石》就可以说是一款新的《口袋妖怪》了,所以之后出《火红·叶绿》因为世界不同先玩《蓝宝石·红宝石》好,还是先玩《火红·叶绿》好这都没有关系了。

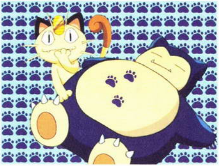
——那么这样说来《火红·叶绿》的制作时间相当长啊。

增田:不,制作是在做完《红宝石·蓝宝石》之后开始的。

——原来如此,只画了一年左右的时间。

增田:所以说有人觉得两个作品相隔太近了,但是这次似乎POWER UP得有点过头了。(笑)这哪里像是只做了一年的游戏。

“60岁的人也可以玩”的开发理念



——不过发表是1月15日，1月29日就卖了，这么急啊。

广报：有很多原因……首先是做完了，想快点推出，另外就是不想和《口袋妖怪斗技场》等其他游戏的发售日重合，要在最快的时候推出，所以才决定得这么急的。

——但是只做了一年，很多人都认为不过是一个重制版本罢了。

增田：是啊。虽然《火红·叶绿》这个计划很早就有了，但我认为与《红·绿》的移植相比，要给它加入更多新的东西。我希望以后人们在谈到《口袋妖怪》的历史的时候人们说“这是一个(独立的)游戏”，基于此，所以我加入了很多新的要素进去。

——在加入的新要素中，你觉得最重要的是什么？

增田：是在开发《红宝石·蓝宝石》后期时考虑到的东西，希望那些女孩子和一些平时不玩游戏的人注意到游戏。现在不是说游戏业界越来越艰难了吗，在重新审视之后，我们发现在是否知道游戏的魅力之前，有很多人根本就不知道什么是“角色扮演”。而且游戏中的楼梯呀、门呀也用符号来表示，这样一来就会让人理解困难。

——之前在采访杉森(杉森建，《火红·叶绿》的画面导演)说以前玩《口袋妖怪》的时候不知道出口在哪，所以主角一直出不了家门。

增田：对对，正是因为听到很多这样的话，所以我想应该要做些什么。另外我还想以女性和母亲这个消费层为目标，进一步说就是想做一款“60岁的人也可以玩”的游戏，所以这个计划就开始了。

——那个“60岁”的人有什么具体的对象吗？

增田：已经过了60岁了，比如我的父母。

——哦？你父母玩过之前的《口袋妖怪》吗？

增田：没有。只要他们能抓到妖怪，认为《口袋妖怪》有趣就够了，我想他们也不会通关的吧。(笑)

对40岁以上的人来说便利的“简介机能”

——让我们又回到“60岁的人也可以玩”这个问题上来……

增田：为了这个我想制作人都费尽了心血吧。

——画面担当的海野先生有什么感想呢？

海野：最初房间的出入口、楼梯做好后给增田看，结果他说“不是这样”，所以对此我们就更加用心了。房间内部几乎是重新制作，这次在基础制作方面是最费心的。

——渡边先生在程序方面有什么觉得恼火的地方吗？

渡边：应该说是“简介技能”吧。一开始我就说“那些不便的东西不要做”，增田和那些程序员也是干劲十足。

——“简介机能”真的是很方便啊，特别是在游戏中断的时候，看来使用了相当多的容量呢。

渡边：记录文档的容量要多些，已经到了极限了。

——加入“简介机能”是考虑到有时不玩的时候吧？

增田：有这方面的原因，毕竟过了40岁记忆力就没那么好了。(笑)另外就是考虑到女性玩家，有了这个功能就很方便了。还有就是如果有了“简介机能”的话也许很多玩家都不会卖给二手商了。

——因为买的人看到了会想“原来卖的人玩到这儿了啊”。

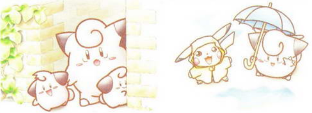
广报：加入了“简介技能”给人的感觉就是“这款游戏还记得我”，比如在电车里玩，打开电源后看到这些简介，你会感到“啊，原来游戏还记得我啊”。

——广报先生真是个浪漫的人。(笑)另外就是新的“VOICE CHECKER”机能，这也是考虑到60岁以上的玩家而做的吧？

增田：是这样的。因为很多人都会发生这种情况，比如跟某个人对话，但后来玩的时候就忘了到底跟谁对过话了。不过“VOICE CHECKER”、“帮助”这些功能一般人是不会用的，但我们想到玩GBA的话会无意识地去按LR键，所以我们故意做了要同时按下LR键才会调出“帮助”菜单的

功能。

渡边：不过这个机能对于熟悉《口袋妖怪》的玩家而言就显得有些多余了，所以在平衡这两者的方面我们下了很大的苦心。



——担当企划的西野先生是怎么想的呢？

西野：最初增田是说要追求更容易理解，在系统更容易理解的基础上进化。将那些难以理解的话去掉，换成容易理解的话，这真的很难哪。因为哪些容易理解，哪些难以理解，这个尺度是很难把握的。

——在《红宝石·蓝宝石》推出的时候我们感到的是"回到《口袋妖怪》的原点"，这次有"回到游戏的原点"之感呢。

增田：是啊。

——在制作续篇的时候，为了以前的老玩家，会有向复杂方面发展的倾向吗？

增田：有。

——但与之相反做的更容易理解，这果然是为了照顾那些新玩家是吧？

增田：是啊。我们经常很理想地想，做的游戏既能满足新玩家又能满足老玩家，但像现在这样只注意老玩家，那玩家的数量只会减少，所以我们一直都在思考如何拓宽玩家面。像我在FC上一开始玩的就是《铁板阵》，这样的游戏我一辈子都不会忘记，而我也希望《口袋妖怪》能成为这样的游戏。



充满乐趣的无线通信端子

——这次最大的变更点应该就是"无线通信端子"了，这个东西是如何诞生的呢？

增田：《火红·叶绿》是在做完《红宝石·蓝宝石》之后开始制作的，而此时的GBA游戏一直都是用的通信对战线。在去年与任天堂的岩田社长和《口袋妖怪》的石原社长交流后就提出了"无线通信端子"这个创意，虽然使用无线通信端子确实很有趣，但我认为没这东西也行。

——因为游戏并不是简单的移植吧。

增田：但是岩田社长对我说"不要让玩家认为这是移植，要让他们将这个游戏当成新游戏来看待"，所以要加入无线通信端子，我此时也想试一试也不妨，最后认为反正都会出，那还不如直接出同捆版算了。

——带有无线机能的周边，软件只卖4800日元，这岂不是亏本了？

增田：玩家应该知道，既然是《口袋妖怪》带的东西，应该好用，而且如果不是多数人用那么这个无线端子也就毫无意义可言了。另外由于这次没有加入时钟功能，所以这部分的成本降下来了，那也就没什么关系了。

——当决定要对应无线通信端子的时候，你们想过玩法是怎么样的没有？

增田：最初想到是这个信号到哪才会切断。（笑）

——离若干米也应该没关系吧？

增田：大家都边通信边拉开距离，这个情景给我留下了非常深刻的印象。这种边往后走边玩的游戏方式，当玩家在玩的时候肯定会想"到底哪里才是界限呢？"这样一来游戏的趣味性就增加了，所以对于无线通信端子这种周边而言，能够让人动起来那是最有趣的。

——经过试验似乎在20米左右也能很好的通信啊。

增田：通信距离要根据场所而定，如果中间没有障碍物那就可以离很远都能通信。

——变成无线了程序方面是不是也变得负责了呢？

渡边：那就遇到大麻烦了。硬件方面是前所未有的，所以任天堂方面也来了人跟我们一起研究了好几个月。"无线"这东西从某种意义上说是"不稳定"，之前又从没做过……卡带方面正常运作这还好，由无线造成的不能连接的错误处理这

方面就很难了。

——有什么东西会造成通信障碍呢？

渡边：比如人的身体信号就很难通过。

——那么在人很多的电车里，做对面的人如果想对战的话岂不是很难？

增田：但是信号从天花板上反射然后反弹到什么地方我想还是可以的吧。



想将田尻智的文章保留下来

——这次重制版有哪些是没有改变的呢？

增田：剧本。关于文字信息从《红宝石·蓝宝石》开始就在画面下方显示而且文字很多，这次又将文字变大，而信息显示方式还是保留着《红·绿》时的风格。毕竟我非常喜欢田尻先生的文章，所以就想像这样原汁原味地保留下去。有什么新的东西我会加进去，但想减什么东西的话我会对制作人员坚决说不！

然后就是登场人物，这次并没有减少出场人数而是增加若干名。

——说到没变，那在玉虫市的迷宫中的Game Freak开发室……

增田：那个也是没变的。

——不过在《火红·叶绿》中公司面积变大了吧。

增田：怎么可能！（笑）

——但是从《红·绿》开始已经过了8年了，现在在世界上这么受欢迎也应该引进了一些新的器材了吧？

增田：比如在天花板上添置了装饰灯之类的。（笑）

——不过你们反正都卖了一亿套了，有这些都是应该的。（笑）接下来要问的是在《红宝石·蓝宝石》上也是没改变妖怪类型的相性，难道没有考虑到为了调整平衡性而改变以下相性吗？

西野：这个不可能没考虑到过，但是如果改变相性的话那就会出大乱子的，所以我们在基于尽可能不改变相性的基础上进行一些适当的调整，让游戏更加平衡。比如追加一些新的技和新的道具，我们是在有限的范围内进行变更。

——这一次有很多技增加，在平衡性调整上看来很辛苦呢。

西野：是啊，技的组合和《红·绿》完全不同。

——到完成之前一直都在进行平衡性调整吧？

西野：是的。而且还受到了在《红宝石·蓝宝石》里追加的"特性"的影响，这样一来游戏的深度又增加了。由于变得复杂了，游戏检测的时候的确很辛苦。

增田：果然以《红宝石·蓝宝石》为基础，再加上《红·绿》的要素是件很困难的事，虽然制作人员都有所共识，但实际操作起来的时候还是遇到了不少的麻烦。"留下这个吧"，"把这个从《红·绿》里保留下来"，"这个不要"……这样的工作一直都有，因此所有制作总监都聚集起来我觉得真是帮了大忙。以画面为例，基于《红宝石·蓝宝石》作了一些引申，但又有人说"《红·绿》不是这个样子的吗？"到底着手点在哪这个问题很难解决，所以说这是一个制作起来很困难的游戏。

——担当制作画面的海野先生是怎么想的呢？

海野：原本《红·绿》是单色的，只是在有些觉得可以加色的地方加了一点。当我在玩旧作的时候觉得单色的画面给人以简洁的效果，所以在重制的时候上色时也很注意要保持那种原有的风格。

——但是画面上还是有新要素加入哦。

海野：当是当然。这次加入了特写，比如进入常青森林时就会出现一幅特别的画。

近藤：在广告中我们就用到了。

——Game Freak的人也参与了广告制作吗？

增田：没有，只是看而已。（笑）

——不过这次的广告真的很棒哦，很受好评吧？

广报：喷火龙和妙蛙花都出来了，效果很好。

增田：这次的广告跟系列以前广告给人耳目一新的感觉，感觉很酷！

广报：这次广告的表现方法很直接，就是要表现出《口袋妖怪》那别具魅力的世界，出来之后感觉上已经成功地表现出想要表现的东西了，在许多会场上看到玩家都争先恐后地看广告，感觉很高兴。



无线通信带来的玩法的拓宽

——看来无线会带来新的东西呢。

增田：在汽车里，在商业街或是会场上，如果有很多喜欢《口袋妖怪》的人聚集在一起的时候这就可以成为交流的好契机。

——这也就是说以后会有很多交流会咯？

广报：是啊。在《火红·叶绿》发售后，在名古屋就举行了"次时代世界趣味交流会"，非常厉害啊。只要装上了无线通信端子一眼就能看出来。

——除BUG是怎么进行的？相比是Game Freak全体总动员吧？

广报：是啊，所以任天堂和《口袋妖怪》广报的人也来帮忙了。

——有没有在《口袋妖怪》中心举行什么活动的计划？

广报：现在还在讨论中，因为必须要考虑到场地大小的问题。

增田：我们做游戏的时候也考虑到了这些活动方面的问题，迄今为止都是玩家用一根通信对战线一对一的交换，如今有了无线通信端子后那么来交换的就更多了，人一多负责会场的人就会很恼火了。

——原来如此，之后再加入什么对话机能什么的，然后再弄些更多的玩法，比如带到学校去在上课的时候偷偷玩。

增田：那正是我们的目标！当然是说笑啦。（笑）但是很多学校都是禁止把游戏机带到学校去的。

——是啊。但是在图书馆之类的不能大声说话的地方就可以交流了。

今后想做出究极的《口袋妖怪》

——在《红宝石·蓝宝石》里出现的"点字"这次好像也有呢。

增田：在海外版中也有"点字"，这真的很厉害啊。比如在美国还有点字协会呢，在欧洲，根据国家的不同点字还要进行变动，所以在海外版的翻译方面真的很费神。但是做《红宝石·蓝宝石》的时候大家都很努力，所以如果海外版里也可以有点字的话，那么这次也加入了点字，不过标点字的那张纸是单独一张，给人有点寒碜的感觉……另外，游戏中点字的数量也比预计的多了一些。

——从最初就决定加入点字了吗？

增田：是啊。

——2004年对《口袋妖怪》的发展有什么想法吗？

增田：那个……因为可以和《红宝石·蓝宝石》、《口袋妖怪斗技场》互动，我希望玩家能把怪物图鉴完成了。

——这可是玩家的事情啊。（笑）我是说增田先生有什么想法。

增田：我想先充充电，接下来就是考虑如何做出究极的《口袋妖怪》。

——也就是说增田先生要制作最新的《口袋妖怪》吗？

增田：《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》已经是非常好的作品了，所以我想多一个也没关系吧。（笑）

——和NINTENDO DS有什么关系吗？

增田：如果在那上面做点什么也不错。

——这些问题就到此为止吧，想必你也不会说什么了。（笑）最近传言说既然做了《红·绿》的重制版那么下一个应该是《金·银》的重制版了。

增田：……

——你是想不重制而是做一款究极的《口袋妖怪》吧？

增田：是啊，自己所走的道路还是应该向那个方向发展吧。

——非常感谢今天各位接受我们的采访。



游戏之外的《火焰之纹章》

文：火花天龙剑 桂木弥生
编：星夜

FIRE EMBLEM

任天堂是日本游戏业界的巨头之一，“《火焰之纹章》系列”则是其主力游戏软件之一。虽然该系列有好些年头没在家用主机上登场，但自从GBA上该系列新作《封印之剑》的出现，《火焰之纹章》这个名字仿佛就像是借着GBA这股强风一样迅速地回到了游戏业界第一线的舞台上。仅一年，在《封印之剑》的热潮还未降下去之时，任天堂又突然公布了《封印之剑》的续作——《烈火之剑》将要发售。

真可谓是趁热打铁，不出所料，《烈火之剑》又是好评如潮。算来算去，GBA上这两作“火纹”真是既叫好又叫座，任天堂既赚到钞票又受到了玩家们的赞许。赚钱是无止境的，在日本，一个游戏发售并走红后，跟随其的周边产品便会如潮水一般地向玩家涌来，CD、手办、书籍等等这一些都形成了日本的游戏周边文化。不说别的游戏，单是《火焰之纹章》系列游戏每出一作跟随其的各方面书籍就是相当之多。可能“封印”“烈火”在现阶段所泛生出来的周边书籍还没有他们的几位前辈多，但我想，要是以着这样持续发展下去，达到“超越”这种境界也只是时间问题了。

接着笔者粗略地列举、介绍一下“封印”与“烈火”的部分周边书籍。

《封印之剑》

ファイアーエムブレム封印の剣 ビギナーズバイブル

出版商：集英社 发售日：2002年3月29日 价格：950日元（除税）



这是《封印之剑》发售后出的第一本相关书籍。这是一本攻略书籍，其中所记载的就是游戏的基本系统操作、敌人援军出现的位置以及各关宝箱中有何物品，如何收得同伴，游戏的流程等等一些最基本的资料。虽然在现在来看，这本书可谓是一无是处，但在当时来说，这本书可以算得上是最速通关的宝典了。

ファイアーエムブレム封印の剣 任天堂公式ガイドブック



出版商：小学馆 发售日：2002年4月30日 价格：950日元（除税）

这可是一本强书，其中包括了所有游戏攻关方面的资料，而且书中还介绍了一些较为有水平的战略战术，另外最值得一提得就是书中还记载了每个人物的能力成长率，拿此书的宣传语来说就是“有绝对要看的价值”。可能对日本玩家来说此书的确是会对他进行游戏起到很大的帮助，但对于国内玩家嘛……或许在上本书发售时，如果国内有人能第一时间拿到手，那还真会给他进行游戏带来很大的帮助，但这本则不同了，一个月的时间，游戏通关N遍的人已有了，人物成长率也被修改高手们破解了出来，所以此书出版时，书中内容我们也已基本上全都知道了，自然此书的价值也就……

ファイアーエムブレム 封印の剣 Nintendo DREAM×Nintendoスタジアム任天堂ゲーム攻略本

出版商：每日通信 发售日：2002年5月1日 价格：1260日元（除税）



可以说是前一本书的PLUS版，将资料更加进一步的进行了补全，加上每章的详细攻略以及每个人的角色分析，真真正正做到了是一本完整的“攻略本”。不过其内容与比它早出版一天的任天堂官方攻略本基本上无二，这便对其本身的销量造成了一定的影响。

ファイアーエムブレム封印の剣 コンプリートバイブル

出版商：集英社 发售日：2002年6月28日 价格：1600日元（除税）



攻略出完了，接下来就该拿关于这个游戏各方面的资料来赚钱。不否认这本书的确是物超所值，游戏人物之间的关系图表、全部的支援对话，有关于《封印之剑》故事的一切资料等等都直观证明了此书的价值。该书文字资料虽详实完整，但其最吸引之处却书中多而且精美的“封印”人物画像。不过可惜的是这些人物画像并不全面，其中缺少了部分人气角色。（笔者泪曰：就没有我的布JJ。）号称“完全版”却并未做到真正的“完全”，但这却不能影响这本书整体的优秀。超精美的印刷、全面的资料，该书无愧于现阶段“封印”相关书籍“最强”之称号。

《烈火之剑》

ファイアーエムブレム烈火の剣 ファーストエディション

出版商：集英社 发售日：2003年5月16日 价格：905日元（除税）



“烈火”的第一本相关书籍，和“封印”的一样，这也是本攻略书籍。虽然同为攻略书籍，但“烈火”的这本却与“封印”那本的内容风格有所差别。“封印”的那本较为重视攻略方面的资料与数据的罗列，而这本着重的便是战略战术运用的通关之法和一些支援对话的发生条件。不管怎样，第一本书的资料总是有限，因为《烈火之剑》本身的流程较大，这第一本书中的内容对于想要开始海克特鲁篇攻略的玩家则起不了多少作用。

ファイアーエムブレム 烈火の剣　任天堂ゲーム攻略本

出版商：每日通信 发售日：2002年6月6日 价格：1300日元（除税）



最完整的攻略资料！整个游戏三个主角共74张地图的全完整攻略！完整的敌方资料和如何引发事件以及路线分支条件！以上这些便是此书中的主打内容。的确，这本书是名副其实的“超完整”攻略本，比它晚发售的任天党攻略本也只是做到了和它完全一样而已。其实这本书除了超完整的攻略，其随书附带的“火焰之纹章大事典”也是卖点之一。“火焰之纹章大事典”中记录了从初代“火纹”到“封印”的所有名词（人名、地名、物名、事件名）的详细注解（共有1000多条），形象一点甚至可将这本书比做一本“火纹”的词典，一遇到不解的名词只要查找此书必能在其中找到答案。

ファイアーエムブレム烈火の剣　プロフェッショナル

出版商：集英社 发售日：2003年7月25日 价格：1524日元（除税）



相当于《ファイアーエムブレム封印の剣　コンプリートバイブル》“烈火”版的一本书，不仅有着攻略方面的所有资料还收录了一些密技及BUG利用之法。这本书上关于剧情方面的各种资料有些偏少，而战略战术攻略指导方面却占了相当多的页数。另外，这本书只有几副人物画像，不过好在这几个人物也都是在官方网站上并未放出的，这也算是给为了人物画像而买这本书的玩家最好的安慰了。总的来说比此书和《ファイアーエムブレム封印の剣　コンプリートバイブル》一相比就显得不是那样有价值了……

ファイアーエムブレム烈火の剣のあるきかた

出版商：SQUARE&ENIX 发售日：2003年8月8日 价格：1333日元（除税）



其实在“封印”时，ENIX就出过了《ファイアーエムブレム封印の剣のあるきかた》。而这次推出的《ファイアーエムブレム烈火の剣のあるきかた》除了在名字上接续了下来，其内容的风格却做了很大的转变。《ファイアーエムブレム封印の剣のあるきかた》是以游戏的研究为主，而这次却以着讲述人物关系复杂的剧情为主，其中还对支援对话和游戏的世界观做了很多讲解与诠释。当然研究性资料还是有的，虽然不多但还是十分的精辟独道。

《霸者之剑》

这是一部以《封印之剑》故事为主背景的漫画。作为《封印之剑》的宣传攻势之一的它，在《封印之剑》还未发售便以在月刊少年跳跃上进行连载了。直到2002年4月4日《封印之剑》的人气达到最高峰时，它也顺势地推出了第一本单行本。可以说在第6卷故事推出之前的《霸者之剑》根本是依靠着《封印之剑》中的人气人物来做为卖点，其本身剧情的空洞无物，情节平淡，都几乎要将它逼上了绝路。但在第6卷，故事的剧情产生了巨大的变化，特别是贝伦国王泽费鲁与主角阿鲁对决，阿鲁与泽费鲁的手持的神将器发生了共鸣，泽费鲁使出了威力巨大的必杀技“王者的旋涡”，这段剧情出现时，顿时使得读者眼前一亮，重新对这部漫画有了兴趣。现今《霸者之剑》已连载到29话，单行本出到第6本，每本售价为390日元（除税）。

将要发售的书

特报！收录了《封印之剑》与《烈火之剑》118名人物的画像和两作所有支援对话的梦幻书籍就要登场了。该书还会附送一张特典音乐CD。以上便是将要发售的这本书的广告语，广告中还说该书会在2004年4月内发售，至于具体哪天发售和售价多少则没有提到。别的不说，单是那118名人物的画像就使得此书的身价倍增，我想到时恐怕会有不少“火纹”爱好者会在第一时间入手此书吧。此书现暂定为《ファイアーエムブレムキャラクターズ封印の剣＆烈火の剣》

除去以上这几本书籍，“封印”与“烈火”相关的四格漫画、同人志、小说、攻略本、研究本等书籍还有很多，只是因为以上几本是相对而言较为有价值和代表性的所以笔者才在此作些介绍。粗略估算一下，国内的“火纹”爱好者也应该不在少数，其中定有不少现在想要购买“火纹”书籍的人士。在此给各位一些小建议，如果是想买“火纹”书籍，最好还是不要买那些半同人的小说作品。想买《霸者之剑》的玩家也可不急于一时，很可能过不了多久台湾那边会出现这部漫画的中文版。而欲购入资料集的朋友则需耐心等待一段时日，待那本号称“梦幻般”的“封印”加“烈火”的资料集出了再准备购入也不迟。

逆转裁判3法庭记录·上篇

逆转裁判3 **GBA**
逆转裁判3
◆CAPCOM◆AVG◆2004年1月23日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边



文：太阳黑子工作室 全能的调停者
编：阿修罗

第1话 回忆的逆转

登场人物

星影宇宙之介（61岁）	星影法律事务所所长，千寻的上司
成步堂龙一（21岁）	本案的被告人。勇盟大学艺术部3年级学生，最近好像在感冒
吞田菊三（23岁）	本案的被害者。勇盟大学药学部4年级学生，专门从事化学药物的研究
美柳千奈美（20岁）	成步堂龙一的恋人。但是直到半年前都是在和被害者吞田菊三交往
亚内武文（49岁）	本案的检察官。经验丰富，对自己很有信心

我永远无法忘记那个下着小雨的下午，因为，它差点成了我人生中第一个污点……

“你以后最好还是别再见那个女人了！”药学部的吞田不客气地对我说。

“这种话，我不希望由你来告诉我！”

“我是为了你好……一定会有什么不好的事情发生的……”

“别扯谎了！”

“那好，你给我听着，那个女人她……”

“你给我闭嘴，不要这样说她！”我再也忍不住了，狠狠地推了那家伙一下。

“啪！”

伴随着剧烈的声响和四射的火星，那家伙……在我眼前倒下了。

“不是我！不是我，我怎么可能杀人！”

那一刹，我的表情凝固了，冰冷的雨点敲打着我那颗同样没有温度的心，一遍又一遍……



4月11日　上午9点40分
地方裁判所　被告人第3休息室

千寻：（终于就要开始了。好紧张啊……）

（一个胖乎乎的中年男子走了过来。）

星影：喔呵！

千寻：啊……星影老师！早、早上好！

星影：……千寻，你还是先镇定点的好，像这样东张西望的话，会因为行动可疑被逮捕的哦！

千寻（抓着星影的衣襟）：瞧星影老师说的，我，不是很镇定吗！

星影（痛苦状）：不、不要抓我的领子……但是你还是不能冒失行事哦！

千寻：这……今天真对不起了！老师您为了我……

星影：哪里！这可是你初次登台哦！我星影宇宙之介……一定会帮助你的！

千寻：这……也算是我第2次出庭了吧……

星影（流汗）：但是当你昨天晚上提出要接这个案子的时候我还是吃了一惊。

千寻：我也是昨天刚得知这起案子的……

星影：本案的一些资料，你都记住了吧？

千寻（还是有点紧张）：这……当然没问题的！大概吧……

星影：真没办法……你可千万不要让你的委托人看到你现在这副模样哦。瞧，不就是那可怜

的孩子吗？今天的委托人。

（一个穿着粉红色休闲衫、带着口罩的男子走了过来，胸前大大的“RYU”字格外引人注目。）

成步堂：早、早上好，老师！

千寻心说：（暂且先保持笑脸吧，千寻！）

千寻：早上好。

成步堂：今天我会加油的，咳……咳……

千寻（抓住成步堂的衣襟）：别担心……如果你是清白的，我一定会帮助你的！

成步堂（痛苦状）：唔！不过……请不要抓我的领子行吗……咳咳……

千寻：（真正害怕的应该是他吧！千寻，你可要努力了！）

绫里千寻，刚出道的新人辩护律师，也是我（成步堂龙一）的老师。她初次站在法庭上，已经是那件事一年以前的事情了。在那次审判过程中，她受到了严重的打击，几乎让她再也不能重新站立于法庭之上……一年以后的今天，千寻老师再次站立于这个法庭之上……

同日　上午10点　地方裁判所　第2法庭

裁判长（敲打木锤）：成步堂龙一一案开庭。

千寻：辩护方，准备完毕！

亚内：检查方，准备完毕。

裁判长：辩护人……是叫绫里千寻……吧？

千寻：是。怎么了？

裁判长：负责本次案件的辩护律师，应该是星影先生才对啊。

千寻（沉思状）：这……星影律师有些急事……

裁判长（大惊）：急事？他不正在你身旁发呆吗！

千寻（大汗）：啊，是啊……

裁判长：你……还是新人吧。真的不要紧吗？

千寻：当然不要紧！大概吧……

千寻心说：（在这里失败可不行。打起劲来，千寻！）

裁判长：嗯……那么，亚内检察官，请你先开始陈述案情概要。

（镜头转向检查方，一名带着眼镜的中年男子正



在得意洋洋地微笑，他就是本次案件的检察官亚内武文。）

亚内：呼，真没办法……像我这样经验丰富的检察官，不会和小姐您计较的。

千寻：……

亚内：别在意今天的胜负，就当是来学习经验的吧！

千寻（大汗）：（什么嘛……）

亚内：那么我就开始说明案件的大致概要了。案件发生于私立勇盟大学的校园内，被害者叫吞田菊三，是药学部4年级的学生。

裁判长（点头）：唔……也就是说，是个知识分子咯？

亚内：这是在现场拍摄的照片。案件发生之后，有学生在发现后报了案。在现场还发现了被害者的尸体和……逃跑未遂的被告。

裁判长：唔……确实很可疑啊。这张照片将作为证据受理。

（得到证物“现场写真1”）



裁判长：但是，光看这张照片的话，我们还是没办法知道被害者的死因啊。

亚内（冷笑）：哼哼……不愧是裁判长啊，反应很敏锐……实际上被害者的死法确实有点奇怪。

千寻（不解）：“奇怪的死法”？

裁判长（大不解）：到底……是指什么！

亚内：这……我得请辩护人来解答。

千寻（纳闷）：唉？

亚内：我用这么简单的问题来消除你的紧张……这就是我绅士的柔情哦……

千寻（狂汗）：绅、绅士……（千万不能被他小瞧了！千寻！）

（R键调出法庭记录查看）

裁判长：辩护人，本案被害者的死因到底是什么？

（选择“感电死”）

千寻：根据法庭记录来看，是触电而亡……

裁判长：触、触电？但是究竟是什么造成的？

难道是使用大型的麻痹手枪？
亚内：这些……都会随着审理的进行而逐渐明朗化的。在这之前，还有一个更重要的地方要考虑。
千寻（不解）：那、那是？
亚内：当然是“动机”咯！被告和被害者之间曾经发生过冲突。
裁判长：冲突？
千寻：这究竟是……
亚内（看着千寻）：你如果也是个辩护律师的话，这些你当然都能找出来……不是吗？
千寻心说：（这该死的检察官真是纠缠不休！）
星影：这就是那个家伙——亚内检察官的作风。他有个绰号叫“菜鸟杀手”。
裁判（敲打木槌）：……那么，辩护人我问你，被告和被害者之间到底发生了什么冲突？请出示证物！
（R键调出证物，再按R键调出人物资料，选择“美柳ちなみ”）
千寻：产生冲突的原因，我认为应该是这个人。
裁判长：美柳千奈美……吗？
亚内：真不愧是辩护人啊……这个女孩现在是被告人成步堂龙一的恋人。但是，直到半年前，她都是在和被害者吞田交往。这次的事件应该和她的存在有莫大的关系……
（全场听众纷纷点头）
裁判长（领悟状）：唔……
星影（大汗）：不愧是亚内检察官啊，在询问证人之前就已经先决定了裁判长的印象。
裁判长（敲打木槌）：那么，亚内检察官！请带最初的证人入庭！
亚内：请成步堂龙一入庭。
裁判长：请被告本人发言，你觉得怎么样？辩护人。
千寻心说：（不要紧！只要成步堂是清白的话……）
千寻：没有异议。
裁判长（敲打木槌）：好，那就请成步堂龙一入证人席！
亚内：证人，请报上你的姓名和职业。
成步堂（低头）：是！名字叫……成步堂龙一。职业的话……现在是犯罪嫌疑人……
裁判长（流汗）：不是不是，我们问的是你在被逮捕之前的职业！
成步堂：啊！咳……咳……大、大学生。
亚内：成步堂君，你的嫌疑是杀害了同一所大



学的学友吞田菊三……
成步堂：啊……我！我真的没有可疑的地方啊！而且我……一直都在咳嗽啊……咳……咳……
裁判长：被告……请不要把咳嗽传染给法庭上的其他人。
亚内：被告似乎有很多证词要说呢。
裁判长：唔……那，被告，请你对和被害者吞田菊三君的关系做证词。
成步堂：是！

～与被害者的关系～（证人：成步堂龙一）

1. 我……的确是在那里没错……
2. 但是，我真的没有杀人！我只是发现了尸体而已！
3. 本来就不认识那家伙……
4. 和那做作的崇英分子，我可连话都没说过！（询问→追加证词5）
5. 在他衬衣的背后，画有很大的英国国旗。（出示证物“现场写真1”）

4. 和那做作的崇英分子，我可连话都没说过！（询问→追加证词5）
千寻：成步堂君，你不是做过这样的证词——“不认识被害者”吗？
成步堂：是的，因为我可不想和那样的家伙……
千寻：但是……这不是有点奇怪吗。这样一来的话，你应该认识他才对啊。因为你说过他是个“崇英分子”！
成步堂（默不作声）：……咳……
千寻（大汗）：为什么不说话了！
成步堂：啊！不！因为我绝对不是可疑人物啊！
5. 在他衬衣的背后画有很大的英国国旗。（出示证物“现场写真1”）
千寻：我反对！你真的看到英国国旗了吗？
成步堂：是。在背后，画的很大哦。
裁判长（不解）：辩护人，这到底是……
千寻（拿出现场写真1）：裁判长，请看现场的

照片。正如您所看到的，被害者的背后，什么都没有画！

成步堂（仔细观察）：但是！这……不是皮夹克吗！英国国旗是画在衬衣的后面的……

千寻：你说过只是偶然经过发现尸体的。但如果真是这样的话，你怎么可能知道在被害者的夹克衫里面穿着什么样的衣服呢？成步堂君！你……在撒谎！

成步堂：……

成步堂（突然大哭起来）：对不起！

（全场哗然）

亚内（暗暗得意）：干得不错！但是，你所证明的只是被告不是单纯地“经过现场”而已！

成步堂（低头）：……唔……

千寻心说：（完了……难道是我说得有点过头了？）

亚内：被告感冒了吧，没吃什么药吗？

成步堂：吃了……

亚内：被告所服的药，该不会是在市面上出售的“感必杀·Z”（カゼゴロシ·Z）吧？

成步堂：不错！因为它简直是感冒药中的杰作！咦……为什么你会知道我是感必杀·Z的FANS？

亚内（冷笑）：哼哼……但是，你现在手中还有这药吗？

成步堂（低头）：其实……我也不知道在什么地方把它搞丢了……

千寻（紧张）：（感冒药的丢失……难不成事件有什么关系……）

亚内：成步堂君，你的药现在在哪里……还是让我来告诉你吧。

成步堂（大惊）：……

亚内（取出一张照片）：裁判长！请您过目现场的另一张照片！

裁判长（震惊）：这……被害者手中的是……感必杀·Z！

千寻：我反对！像感必杀·Z这样的东西，我的房间里也有！



亚内：我反对！很遗憾，你的反驳不成立！因为在这瓶感必杀·Z的瓶子上，清楚地留下了被告·成步堂龙一的指纹！

千寻（大受打击）：什么！

亚内：恐怕……是感觉到杀意的呑田菊三……偷偷地把被告掉落的药瓶捡了起来藏在手中。这么做都是为了告发真正的犯人——成步堂龙一！

（法庭内再次嘈杂起来）

裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！

（得到证物：“现场写真2”及“カゼゴロシ·Z”）

亚内：顺带一提，被害人的手表发生了故障。

裁判长（惊讶）：故障？

亚内：在触电的那一刹那，由于强烈的电击而停止了运行。被告！关于这点你能说明吗？

成步堂：唔……

～真正发生的事情～（证人：成步堂龙一）

1. 其实……我、我是被那家伙叫出来的。
2. 因为那家伙是药学部的……所以我们约好2点45分在校舍的后院见面。
3. 就谈了几句……大概3点左右我们就道别了。
4. 当我再回来的时候……那家伙、已经倒下了。
5. 我这2．3天里一直都在服用感必杀·Z……
6. 不过在事情发生的那天午饭时，药却不见了。

1. 其实……我、我是被那家伙叫出来的。（询问）

千寻：之前你见过被害者吗？

成步堂：没！没有！因为那天他说要谈谈小千的事所以我才去的。

裁判长：“小千”？是谁？

成步堂：是我……命中注定的恋人哦！嘿嘿，真是有点不好意思。

（“啪！”千寻打了星影一下）

星影（痛苦状）：……什么嘛，千寻！突然就……

千寻：啊！对不起！不知道怎么听了突然想打人……

亚内：美柳千奈美是被害者呑田生前的恋人，不过那也已经是她遇见成步堂之前的事了。

裁判长：唔……这就是所谓的“唯美的三角关系”吧……

2. 因为那家伙是药学部的……所以我们约好2点45分在校舍的后院见面。

（询问→选择“药学部のこと”）

千寻：2点45分是呑田菊三指定的时间？

成步堂：嗯！我可是准时到的哦！

裁判长（不解）：唔……被害者是“药学部”的？
成步堂：从事医药品的精制啊，调和啊什么的……主要研究的就是这些。那帮人被称为“勇盟大学的炼金术士”呢！
裁判长（惊讶）：哦？“炼金术士”？
成步堂：很诡异哦！实验室很了不起呢！里面有各种化学药品啊、使用高压电流的实验器械啊什么的……
裁判长（回忆状）：呵呵，很有意思啊。真是一帮有梦想的年轻人啊。
千寻心说：（怎么办？再问详细点？）
(选择“药学部のこと”)
千寻：关于药学部的情况……我可以再询问一下吗？
成步堂：行。太详细的我也不是很清楚哦！
千寻：刚才……你是这样说的。他们使用“运用高压电流的实验机械”？
成步堂：好像是这样的。很危险呢！因为使用比普通规格更高的电力，所以拉了专用的高压电线……
千寻：“高压电线”？
成步堂：嗯。在校园内特别设置了电线杆呢。高压电线沿着校园铺设，就在我们头顶上架着。
千寻：（……终于……找到线索了呢……）
3.就谈了几句……大概3点左右我们就道别了。(询问)
千寻：你们谈了什么？
成步堂：这个……咳咳……下次有机会再告诉你。
千寻（流汗）：（真的还有下次吗……）
4.当我再回来的时候……那家伙、已经倒下了。(询问)
千寻：“再回来的时候”是指？
成步堂：发现尸体的时候……
千寻：为什么又回去了呢？你不是很气愤吗？
成步堂：嗯！话虽这么说……
千寻（拍案而起）：成步堂君！到底怎么了？
成步堂：……其实我是想回去和他和好的。
千寻（流汗）：……
亚内（大汗）：……
裁判长（吃惊）：……
成步堂：……啊嚏！
千寻（大汗）：（气氛这么冷……好像谁都不相信他一样……）
5.我这两三天里一直都在服用感必杀·Z……(询问)
千寻：这种时候感冒好像很稀奇吧。
成步堂：哎……因为天气变暖了所以才疏忽大意了。露着肚皮不盖被子就睡觉果然不行啊！
千寻（大汗）：（你又不是小孩子了……）那知道你服用感必杀·Z的人有……
成步堂：因为饭后一直吃，所以我想朋友们应该都知道的。
6.不过在事情发生的那天吃午饭时，药却不见了。(询问)
千寻：“案发当日”？那天你和谁吃的午饭？
成步堂：哎……那和本案有关吗？
千寻：……也许吧。
成步堂：我白天都是和小千两个人一起吃的。小千做的便当可好吃了。还煎了个鸡蛋在上面，嘿嘿。
(“啪！”千寻突然打了星影一个耳光。)
星影（无辜状）：为什么打我的脸……
千寻：……啊！对、对不起。是我突然想扇他两巴掌了。
(所有证词询问完毕后选择“杀害方法を立证する”→出示证物“现场写真1”→光标指向电线)
裁判长（敲打木槌）：……已经差不多了吧。被告和被害者见面的时候正是死亡推测的时间。而且，为什么本来已经离开现场的被告又会回到现场呢……
亚内：而且关于药瓶的说明我也不能完全接受。
裁判长：我明确地告诉你……被告，你的证词不能令人信服。
成步堂：这……
亚内（冷笑，得意洋洋地看着千寻）：对于大小姐您来说，这个包袱还是太过于沉重了吧……
千寻（沉思）：……
裁判长：……但是，尚且还有一个问题。
亚内（吃惊）：问题？
裁判长：当然是指杀人方法。被害者是怎么“触电”身亡的？到现在连凶器是什么也还没有线索吧？
亚内（无奈）：确实如此啊。
千寻心说：（被害者吞田菊三到底是怎么遇害的，如果可以证明杀人方法的话……或许可以突破现在的不利状况……！）
(选择“杀害方法を立证する”)
千寻（拍案而起）：裁判长！综合目前的证词的话，答案应该很明显了：被害者究竟是怎么被杀的！
裁判长（吃惊）：真的吗！那辩护律师，请你给

出证物！

(出示“现场写真1”)

千寻(自信地微笑)：被害者是怎么遇害的，在这张现场的照片上，不是很清楚的显示出来了嘛！

裁判长(大惊)：什么！好像没看见有可以称为凶器的东西啊……唔……辩护人，你可以告诉我这张照片里的凶器是什么吗？

(光标指向下垂的电线)

千寻(指着照片中的电线)：凶器……当然就在这里！

裁判长(不解)：那……是什么？

千寻：断开的电线……请回忆一下证词，药学部为了要在实验中使用高压电流……在校园中铺设了特殊的输电线路！

裁判长(领悟状)：高压……电流……

千寻：这根电线正是被害者的死因，这样理解的话非常自然！

裁判长(点头)：嗯……似乎的确如此。亚内检察官，你认为如何？

亚内(冷笑)：被害者的死因或许就是那根电线。但是！就算是那样的话又有什么意义呢？能够将断电线作为“凶器”的……不还是被告人吗？

成步堂(无语)：咳……咳……

(全场听众纷纷点头)

裁判长：唔……确实是这样啊。

亚内(得意)：而且，最后我们还有一个证据哦！可以证明成步堂龙一罪行的决定性证据！

裁判长：这……这个证据……究竟是什么！

亚内：指纹！

裁判长：指纹？除了药瓶上有被告的指纹以外，被告还在别的地方留下过指纹？

亚内(递上照片)：请看现场的照片。如您所见，被害者穿着皮夹克，在皮革上……留下了被告的指纹。

千寻(冷汗不止)：啊！……怎么可能？

亚内(得意)：在夹克衫的胸部位置……清楚地残留着被告的指纹哦！

裁判长(震惊)：什、什么！

亚内：能够在那地方留下指纹的情况只有一个。那就是被告将被害人推向断电线的时候！

(全场哗然)

裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！已经够了！事到如今，已经完全没有疑问的余地了。

星影：放弃吧……千寻，那孩子一开始就是有罪的……

千寻(摇头)：不、不会的……老师。

裁判长：……本案已经没有再审理的必要了！

千寻(开始焦急起来)：裁……裁判长……

裁判长：我现在宣布对被告成步堂龙一的判决！

千寻(高声)：等一下！

裁判长：……还有什么好说的？辩护人。

千寻(拍案而起)：你到底想怎么样？成步堂君！

成步堂(低头，有些失落)：……

千寻：你到现在还是没有说实话吧。这样的话……现在就要下判决了啊！

成步堂：但、但是……我不能说啊！如果说了真话，就更加……

千寻：没事……成步堂君，我相信你。

成步堂：千……千寻老师……

千寻：不管你给出什么样的证词，我都相信你，我会一直为你辩护到最后的！

成步堂：……

亚内：我反对！……我们已经证明了被告有罪了！已经不需要他再发言了！

成步堂(不停咳嗽)：咳……咳……等……等一下！我……要说真话！

亚内：我反对！成步堂，已经没有这个必要了……

成步堂(大声)：是我……是我推的！那家伙……吞田菊三是我推的！

千寻(有些不敢相信)：……

裁判长(惊讶)：……刚才的发言……是真的吗？

成步堂(无奈)：我害怕……说出事实的话……谁都会认为我是犯人了啊！

裁判长：……不过从现在的情况来看，好像地球人都会以为你是犯人了吧！

成步堂(恳求状)：拜托了！请再给我一次机会！这次……我讲真话！不要紧的，千寻老师！我……相信你！

～关于被害者被推倒～(证人：成步堂龙一)

1. 那家伙……他说小千的坏话……
2. 终于……我忍无可忍，推倒了他！
3. 那时、我好像听到了巨大的声响……
4. 离开以后，我有点担心了。
5. 于是，我又回去了……那家伙……已经死了！
6. 在我推他的时候，那家伙摔倒在了伞上。

3. 那时、我好像听到了巨大的声响……(询问)

千寻(追问)：“巨大的声响”……那是什么？

成步堂：我也不是很清楚……反正声音特别大！“叭！”的一声，不知道究竟是什么的声音。
亚内（冷笑）：……是被害者触电时候的声音……只能这么认为了。
千寻：我反对。请不要随便下定论！
（选择“详しく聞く”）
千寻：成步堂君，那“声音”……也许很重要呢。请你好好回忆一下！
成步堂：唔……到底是什么呢，那么尖锐的声响。啊！难道是……
千寻（紧张）：什、什么！快说！
成步堂：在我推他的时候，那家伙的伞掉在地上了。他摔倒在了伞上……也许就是那个时候的声音吧。
裁判长：伞？是被害者的吗？
成步堂：嗯。一把塑料伞，和那家伙很相称的便宜货！不过……我却连那种伞都没有，所以被淋成落汤鸡了。
裁判长：唔……辩护人。你认为证人刚才的发言重要吗？
（选择“モチロン、重要”）
千寻（激动）：（这正是你要等的新情报！千寻！）那把廉价的塑料伞，当然很重要！请正式加到证词中去！
亚内：哈哈！这种低级的情报正好配你这种水货律师！
6.在我推他的时候，那家伙摔倒在了伞上。（出示证物“现场写真1”）
千寻：我反对。为什么你一开始没有这么说？
成步堂：因为……要是这么说的话……
千寻（自信地微笑）：早点说的话，我不是可以更早地反击吗？
亚内（吃惊）：什、什么意思？
千寻：请看现场的照片！证人说被害者倒在了雨伞上……但是，在这张照片中……雨伞却在离开尸体很远的电线杆边上！
裁判长（惊讶）：真……真的哦！
千寻：结论已经很清楚了，在被告离开以后……被害者被人移动过……也就是说……（拍案而起，指向亚内）在被告被推倒的时候，吞田还没有死！
亚内（大惊）：什么！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！被害者……被移动过？亚内检察官！雨伞……这张照片上的雨伞现在在哪里？
亚内（流汗）：已经被回收了……
裁判长：马上将它作为证物交上来！
（证物“カサ”入手）
亚内：但是……那把伞……仅仅只是被风吹走的而已！
千寻：我反对！考究证词的话，被害者应该是倒在雨伞上的哟。实在想象不出怎么会被风吹走！
亚内（无语）：……
裁判长（敲打木槌）：……雨伞这东西，确实只是细小的东西。但是只要还存在疑问，我就不能下判决！
亚内（大惊）：什……什么！
裁判长：没想到，在原以为已经确定被告有罪的证词中居然会有这么大漏洞！
（证物“成步堂の证言书”入手）
星影：千寻！干得不错！
（亚内又开始冷笑起来）
裁判长（惊讶）：怎、怎么了，亚内检察官，你为什么忽然发出这么爽朗的笑声……
亚内（得意）：我还有决定性的证人！美柳千奈美！
裁判长（吃惊）：美柳千奈美？莫非……就是那个小千？
亚内：正是。身为被告恋人的她……目击了一切！在案发的瞬间……她就在杀人现场！
裁判长（震惊）：什么！
（全场再次沸腾）
亚内（挑衅地看着千寻）：真是可怜啊……我的大小姐。
千寻（诡异地一笑，拨弄头发）：“可怜”？我可不这么认为。我……要等的就是这一刻。
亚内（大惊）：什……什么？
星影（大汗）：千寻！这是什么意思？
裁判长（敲打木槌）：下面是20分钟的休息时间。休息过后，我们请美柳千奈美做证词！
同日　　上午11点52分
地方裁判所　　被告人第3休息室
成步堂：千寻老师……对不起！我……
千寻：你终于说真话了呢，成步堂君！
成步堂：嗯……所以我已经可以放心了吧？
星影（流汗）：怎么可以放心！事情的真相还没……
成步堂：哦……但是！下一个证人不是小千吗？她一定会帮我的！
千寻：……为什么你会这么认为？

成步堂（害羞）：哎！因为……她是我命中注定的恋人啊！
千寻（沉思）：命中注定……可以的话，你能告诉我吗？你……与美柳千奈美之间的事情。
成步堂：嗯！没问题！我和小千……是半年前，在这个裁判所相遇的。那时我正以辩护律师为目标而努力学习，在地下资料室与她偶然相遇，那确实是"命运"中的一刻啊……第一眼见到她就觉得她不错了。瞧这个！（拿出一条项链）
千寻：……
成步堂：这是那个时候得到的恋人的证物！那天，小千把它挂在了我脖子上，对我说"我想把这个送给你！"
星影：是她给你的"礼物"……吗？
成步堂：项链上有个小小的瓶子哦！
千寻：确实……是个小瓶子呢。
成步堂：我好高兴，好想给每一个我认识的人看哦！我想把我的幸福传递给每一个人……



（得到证物"ちなみのプレゼント"）
千寻：你就是从那时开始和她交往的？
成步堂：她是个很害羞的人，每次见到我就说要我把项链还给她。
星影：真是个奇怪的女孩啊，给了人家的东西又要还……
千寻：成步堂君，你和美柳千奈美的初次相遇，是在半年前的 8 月 27 号吧。
成步堂：是的……为什么问这个？
千寻（拿出当时的报纸）：8 月 27 日……在这个裁判所发生了这样的事件……
成步堂：这……是报纸上的消息？《裁判所发生的杀人事件？》？杀、"杀人"？（大惊）
星影：什么！快给我看看！原来如此……千寻君。我似乎已经知道了。为什么你会突然要接手这次的案件。因为在这新闻上的事件与这次的事件之间有联系吧。
（证物"新闻记事"入手）

新闻记事

《裁判所发生的杀人事件？》

昨天，在地方裁判所的咖啡厅发生的事件由于被害者是"辩护律师"，情报的公开被很大程度上限制了。警察似乎正在听取与被告同席的女大学生 A（19 岁）的情况。

千寻：对不起……老师，我……不得不做个了断。
星影：但是，仅凭这个，怎么看也觉得情报不够啊……好，我现在就去地下资料室找找。
千寻（感动）：谢谢！
星影：我一定会不遗余力地帮助你的！我先走了，休息时间也马上就要结束了！
千寻：（是啊……可我怎么觉得这休息时间这么漫长呢……）

同日　中午 12 点 13 分
地方裁判所　第 2 法庭

裁判长（敲打木槌）：审理再度开始。亚内检察官，请证人入庭。
亚内：那么，就请在现场目击了事件发生瞬间的证人……美柳千奈美入庭！
（一身穿粉红色衣衫的少女缓缓步入法庭，全场屏住呼吸）
千寻（不解）：（什么吗，这么沉默……）
裁判长（摇头）：……在我漫长的裁判生涯中，曾被各种各样的证人所欺骗，我已经决定再也不会相信任何人了……但是，这位证人说的话，我却仿佛什么都会相信。
千寻（大汗）：（别说这种傻话！）
亚内（流汗）：啊。证人，我可以问你的名字吗？
千奈美（楚楚可怜）：……我、我……
裁判长：啊、不要紧的。别害怕！
亚内：敢对你失礼的家伙，我一定会狠狠教训他的！
裁判长（举起木槌）：我也会用我的木槌狠狠教训他的！
千寻（流汗）：（这两个家伙怎么好像都是瞪着



我说的……）
千奈美：那……我就放心了。大家都很亲切，都是很热心的人呢。
千寻：那么……你可以说出你的名字和职业了吧？
千奈美：……我叫美柳千奈美。是勇盟大学文学部3年级学生。小女子不才……还请各位多多关照。
亚内：哪里，我才是呢！
裁判长（色迷迷地）：请多多关照！
千寻：（真拿他们没办法……）
千奈美：……那位大叔……
亚内：是我吗？
裁判长：我这位大叔什么都听你的！
千奈美：我想肯定是什么地方搞错了，小龙是不会杀人的……
裁判长（点头）：嗯。是这样是这样。
千寻（大汗）：（真是个危险的证人啊……才12秒就把这帮人拉到自己一边了。）
裁判长（敲打木槌）：现在请开始陈述证词。

～目击的情况1～（证人：美柳千奈美）

1. 上完课后，我想去找小龙。
2. 没想到在后院看到了小龙和阿菊在说话……
3. 没想到……阿菊突然一个踉跄摔倒在了地上。
4. 那时小龙也发现了我。
5. 他让我去叫其他学生报案。
6. 我……没有看到被推倒的那一瞬间。
7、也没有看到有什么争执，没有听到什么声响。

3. 没想到……阿菊突然一个踉跄摔倒在了地上。
（询问）
千寻：等等，被害者是自己倒在地上的？
千奈美：嗯。
千寻：也就是说被告并没有碰到过被害者？
千奈美：据我所知，小龙什么都没做！
（选择“ムジュンしている”）
千寻：请不要再说这么容易被拆穿的谎言了。
千奈美：这……我……



亚内：我反对！辩护人！你如果欺负这位证人的话，我可不会饶恕你的！
千寻（盯着亚内）：……
亚内：如果你有反对意见的话，请先给出证据！
千寻（还是盯着亚内）：……
亚内（大汗）：……证据呢？
千寻（照盯不误）：……
亚内：不要这样一直瞪着我！
千寻（自信地微笑）：行了，千奈美小姐，在吞田先生的皮夹克上不是留下了被告的指纹吗？（拍案而起）不是已经证实过是成步堂君推倒他的了吗？
千奈美（装得若无其事）：唉？
千寻：……请不要随便袒护被告。与其如此……你倒不如说实话。
（证词6、7追加）
7、也没有看到有什么争执，没有听到什么声响。
（出示证物“成步堂の证言书”）
千寻：我反对！“没有听到什么声音”……你是这么说的吧？
千奈美：是的。所以请放心。
千寻：……这不是很奇怪吗？这里有你的恋人成步堂龙一的证言书，他清楚地这么说过：“在推倒被害者的瞬间，听到了巨大的声响”。
千奈美：巨大的声响？
千寻（双手拍桌）：就在附近的你……为什么没有听到这个声响？
千奈美（害怕）：……
亚内：我反对！她也许是没对那声音留下印象！
千寻：反对！根据成步堂君的证词，应该是“叭！”很刺耳的声响，绝对不可能没有留下印象！
亚内（惊慌失措）：……
千奈美：……请等一下！
裁判长：唔！什么事？
千奈美：我没有听到声响……是有理由的。（对裁判长微笑）其实、我……是用耳机在听歌。
亚内：耳机……那耳朵应该都被塞住了吧？
千奈美：那个时候，虽然雨就快停了……可是却开始打雷了，轰轰轰地……
千寻：打雷？
千奈美：我很害怕打雷，所以听不得雷声……
亚内（洋洋得意）：……怎么样，裁判长，这么一来，证人的证词就没有矛盾了！
裁判长：唔……

千寻：（等一下，刚才的证词中，有令整个事件的流程逆转的重要一点！）

（选择"カミナリが鳴ったこと"）

千寻（双手拍桌）：裁判长！证人的证词中有问题！

裁判长（大惊）：什么！

千寻：还没发现吗？……是"雷"哦！

裁判长：那又如何？

千寻：她所说的"雷"，实际上应该是"闪电"吧！

裁判长：你怎么会连这个都知道！

千寻：被害者的死因是"触电"，我们最先考虑到的其实应该是"雷"不是吗？

裁判长、亚内：（大惊讶！）

裁判长：唔……居然连我都没有注意到！

千寻（大汗）：（……那你到底能够注意到什么……）吞田菊三是被"杀害"的，这个前提本身就是错误的！被害者……是被闪电造成的"事故"所杀的！

（全场哗然）

裁判长：辩护人说的确实有道理！难道，被害者是由于事故身亡的？

千寻心说：（干……干得不错！千寻！这样一来就会判处无罪了。）

亚内：我反对！（冷笑）你要是小瞧我们可是会有麻烦的哦！

千寻：……

亚内：检查方可没有蠢到这个地步，我们调查过当天的天气预报哦！在事件当日……现场的附近根本就没有落下过什么雷！

千寻（大受打击）：……

亚内（拿出现场写真1）：而且，我还有这根电线与事件有关的证据！

裁判长：亚内检察官，那到底是？

亚内（拿出一份文件）：……是这份证言书！

裁判长：证言书？到底是谁的？

亚内：是事件当时，正在药学部研究室中做实验的学生们写的，他们给出了这样的证词，"那天下午3点左右，所有的实验机器突然都停止运作了"！

裁判长：是……停电……吗？

亚内：药学部的实验机器全都是使用高压电流的。

千寻：难道……他们那些实验机器的电力都是？

亚内：不错。都是由这根断电线所供给的！而且，那些实验机器停止运作的时间是在下午3点左右……

裁判长（领悟状）：与解剖记录上的死亡推定时刻完全一致！

亚内：正是如此！也就是说……被害者是碰到这根断线而死的！听学生们说，这根电线已经相当陈旧了……最近正准备进行翻新工作。

裁判长：是这样啊……

亚内：只要受到细微的震动，就随时都有可能断掉……也可以这么考虑。

（证物"学生たちの证言书"入手）

裁判长：但是……这么一来的话，有件事就不得不关注了，"电线处于只要受到细微的震动就会断掉的状态"……也就是说，"没有震动的话，电线就不会断掉"。

亚内：不错。

裁判长：……辩护人，对于电线断掉的原因，你有什么看法吗？

千寻：是的！（现在的状况对我方很不利，要反击的话……只有在这里了！）知道了，下面陈述辩护方的看法。

裁判长（敲打木槌）：那么请出示证物！

（选择"成步堂の证言书"）

千寻：裁判长。请回忆一下成步堂君的证词。他在推倒被害者的时候听到了刺耳的巨大声响——"叭"的一声。这都是在下午3点左右发生的事。

裁判长：确实如此……难、难道……！

千寻（拿出学生たちの证言书）：实验机器停止运作的时间是下午2点55分。这也是与证词一致的。所以，断开电线的……正是成步堂君的一击。（自信地微笑）

（全法庭沸腾）

亚内：不错！这一点，检查方也持有相同意见。而且，由于被告的一击，吞田触电身亡了！

千寻：我反对！这不可能。

亚内：什……什么？

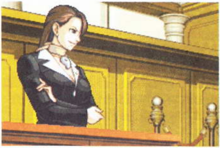
千寻：成步堂君推倒吞田先生的"地方"是……在雨伞掉落的地方。也就是电线杆的附近……被推开的被害者撞到了这根电线杆上。正是那时的震动……才使得电线断掉的。

裁判长：唔……这样一来的话就完全符合逻辑了。

千寻：但是那句话……却完全不合逻辑。如果被害者是被推向照片深处那根电线杆的话……那根断开的电线就不可能使被害者触电！

亚内大惊。

千寻：……也就是说！使得被害者触电身亡的另有其人！
（全场听众纷纷表示赞同）
裁判长（敲打木锤）：肃静！肃静！
千寻：（啊，我听到了对手的惨叫……从心底发出的，在心里不停地回响！）
裁判长：……辩护人的主张确实没有反对的余地！被告应该没有杀……
千奈美：……大叔，请等一下，刚才那位欧巴桑的说明……和我所看到的有少许出入。
裁判长、亚内（大惊）：什、什么……
千寻（大受打击）：……！
千奈美（楚楚可怜地看着裁判长）：……能让我再作一次证词吗？……大叔……
裁判长：当然可以！
千寻（冷静地观察千奈美）：（她终于慢慢显露出她的本性了！）



~目击的情况 2~（证人：美柳千奈美）

1. 其实、小龙他推了 2 次。
2. 第一次推到了电线杆上……把电线给弄断了。
3. 于是阿菊拼命地逃跑……
4. 小龙马上追了上去、用身体朝阿菊的背部撞了过去。
5. 从电线被弄断到触电还不到 1 分钟的时间。

5. 从电线被弄断到触电还不到 1 分钟的时间。
（出示证物“现场写真 2”）
千寻：我反对！够了，证人！
千奈美（无辜状）：唉？
千寻（拿出现场写真 2）：请看这张照片。
千奈美：啊，那瓶药，小龙很喜欢喝呢……
千寻：重要的不是药瓶……而是手表。那只手表在被害者触电身亡的时候停止了转动。也就是说……3 点零 5 分就是触电的时间。
裁判长：正是这样……
千寻（拍案而起）：但是！请回忆一下。“电线被弄断”的时间是几点？
亚内：这个……看看学生们的证词不就很清楚了吗？下午 2 点 55 分。……
亚内（忽然觉得不对，然后惊慌地大叫）：啊啊啊！
千寻（指着千奈美）：那就请你美柳千奈美小姐说明一下，这 10 分钟的“空白时间”究竟是怎么回事？
千奈美开始紧张起来，嘴唇咬着衣服上的飘带。
千寻：辩护方的主张是，杀死被害者的真凶另有其人！
（听众表示认同）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！
亚内：我反对！完全是一派胡言……什么“真凶”啊！
千寻：反对！从电线被弄断到被害者被杀害经过了大约 10 分钟的时间！其中存在着空白时间，这是事实！
亚内（流汗）：反对！到底是谁！除了被告以外到底还有谁能这么做！
千寻：不是只有一个人吗？在被告推开吞田离开现场以后……能够杀死他的人不是只有那个人吗？
裁判长：……辩护人。你想要告发真凶吗？
千寻：（终于……这个时刻终于来临了……千寻！）不错！我正有此打算！
裁判长：好，我洗耳恭听。你认为的真凶到底是谁？
（选择“美柳ちなみ”）
千寻：美柳千奈美小姐，那个人当然就只有你了！
千奈美：……
亚内（流汗）：你在胡说什么！
千寻：从电线被弄断到吞田先生触电身亡之间有 10 分钟！在这段时间里你到底在做什么？
裁判长：肃静！肃静！辩护人！这到底是……
千寻：证人！那天你目击了他们两人的争执！而且在成步堂君推倒被害者离去之后，你自己亲手推倒了被害者将他杀害！
千奈美（流泪）：太过分了……欧巴桑。千奈美，明明什么都没做……
裁判长：辩护人！这……
（一个身影突然冲上证人席，成步堂龙一出现！）
成步堂：等一下！咳咳！
裁判长（大惊）：什、什、什么……你！

成步堂：辩护方……取消刚才全部的发言！
千寻（大汗）：别……别说傻话了！
成步堂：千寻老师，你看走眼了。小千……小千她不会做这种事的！
（全场纷纷点头）
裁判长（敲打木槌）：请被告不要擅自离开被告席！法庭工作人员！请把他抓起来！
成步堂：咳咳……不要欺负小千！咳咳。
（收集资料去的星影回到法庭）
星影：那个年轻人，好像与那件事有莫大关系啊。
千寻：星……星影老师！
星影：终于赶上了啊。你给我看的报纸上的那个事件……我从警察手中得到了资料！
（证物"警察の资料"入手）

警察的资料

事件的概要

现场：地方裁判所·地下食堂

时间：8 月 27 日下午 4 点

被害者：神乃木庄龙（28 岁）

职业：辩护律师

嫌疑人：美柳千奈美（19 岁）

事件的详情

1. 神乃木律师由于要调查某起事件而约出了嫌疑人，在地下食堂的会面中被下了毒。
2. 毒是从律师的咖啡中检测出来的。
3. 现场附近以及嫌疑人身上都没有发现藏有毒药，咖啡中的毒药来源不明。

千寻：谢谢。我一直都想要这个记录！
星影：你仔细看一下，这是关于你失去的恋人的那个事件的记录。
（镜头转回证人席上）
千奈美：等一下，你们……认为是我杀了阿菊？
千寻：不错！你不仅杀害了吞田菊三……而且还企图把罪名嫁祸给自己的恋人成步堂龙一！
千奈美（流泪）：我一直都很仰慕小龙，怎么会把罪名嫁祸给他呢……这对千奈美来说太过于沉重了吧！
星影（流汗）：她的意思是"你这个混蛋，那么说说看我的杀人动机到底是什么？"吧？
千寻心说：（这一切应该都隐藏在这份记录中。半年前，在这个裁判所地下食堂发生的事件……而且……与事件发生当日相遇的那对"恋人"……）
千寻：裁判长，辩护方要求美柳千奈美再次做证词！

～关于成步堂龙一～（证人：美柳千奈美）

1. 与小龙的相遇是在半年前。
2. 命运中的场所……就是位于这个裁判所地下的资料室。
3. 见到他第一眼……我就心动不已。
4. 从那以后，我们一直都在交往。
5. 我……为了寻找大学论文的资料所以才来到了裁判所。

2. 命运中的场所……就是位于这个裁判所地下的资料室。（询问）
千寻：等一下！裁判所的资料室……真是个奇怪的相遇地点啊。
千奈美：不是的，因为小龙是艺术部的学生，他的目标是成为一名辩护律师。
千寻：我不是指被告，而是指……证人你。为什么，文学部的你会出现在裁判所的资料室呢？
亚内：反对！这与这次的事件有关吗！
裁判长：唔……与时间无关的质问不被认可……
（选择"さらにゆさぶる"）
千寻：裁判长。我现在就证明给你看它与事件的联系！请让证人继续做证词！
裁判长：明白了……证人，请你回答为什么你会出现在裁判所的地下资料室。
千奈美：我……为了寻找大学论文的资料所以才来到了裁判所。
（追加证词 5）
5. 我……为了寻找大学论文的资料所以才来到了裁判所。（出示证物"警察の资料"）
千寻（得意地微笑）：我反对！千奈美小姐……你根本就不需要裁判所的资料。你不是还有更要紧的事吗？
千奈美：……
亚内（流汗）：什么！别笑得那么意味深长！
千寻：半年前……这个裁判所发生了某起事件。
亚内（吃惊）：事件？
裁判长（回忆状）："辩护律师被下毒"，是那个吗？
千奈美：……
千寻：在这份资料中记载了嫌疑人的姓名——"美柳千奈美"……
裁判长、亚内（大惊）：什么！
千寻：不错！正是你们大家都喜欢的美柳千奈美小姐！她正是半年前那起事件中最可疑的嫌疑人！
（全场哗然）

裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！真不敢相信。这么可爱的女孩子会……

亚内：我反对！辩护人！你真……卑鄙！拿与本案无关的案件来中伤证人！身为男人的亚内武文我绝对不能原谅你！

千奈美：……检察官先生，我有话要说。

亚内：啊，对不起。请、请说。

千奈美：半年前，警察先生们确实把我当成了怀疑的对象。

裁判长：唔……怀疑的对象……

千奈美：我想在这里对半年前的事件做证词，证明我的清白……

裁判长：好，开始。

千寻心说：（这样一来两起事件之间就有联系了！往后……就只需要一口气进攻了，千寻！）

～关于半年前的事件～（证人：美柳千奈美）

1. 我和辩护律师在咖啡厅见面后开始了交谈。
2. 这期间我离开过座位一段时间。那起事件就是在那时发生的！
3. 后来检测出毒药是液体的，致死的剂量为10毫升。
4. 也就是说，犯人所使用的毒药是非常特殊的。
5. 我是清白的，因为我根本就没有办法得到那样的毒药啊！

5. 我是清白的，因为我根本就没有办法得到那样的毒药啊！（出示人物“吞田菊三”）

千寻：我反对！“没有办法得到那样的毒药”，这种借口是行不通的。

千奈美（紧张起来）：唉……

千寻：你应该随时都可以得到毒药才对！只要去“他”的研究室就行了。

裁判长：这是……被害人吞田菊三！

千寻：半年前……她都是在和吞田菊三交往，而吞田正是勇盟大学药学部的学生。

亚内（出汗不止）：……药学……部……

千寻：在研究室中有着用于化学实验的最新设备，反过来说的话……犯人没有入手“特殊毒药”的途径才是不可能的吧！

千奈美（沉默）：……

千寻：怎么样，千奈美小姐？得到毒药的方法已经有了……接下去就只剩下趁机在被害者的杯子中下毒了……能够做到这些的，就只有与被害者同坐一张餐桌的你了！

千奈美（害怕地叫了起来）：呀呀！

裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！难、难道……

亚内（没底气）：反对！

千奈美（可怜地流下眼泪）：我只想说明一点，可以吗？欧巴桑。

千寻：什么？千奈美小姐。

千奈美：往咖啡里下的毒只有10毫升。要携带这么少剂量的液体，必须要一定的容器才行。

裁判长（点头）：的确啊……

千奈美：我在案发以后立即就接受了全身检查的。

亚内：我也听说裁判所内确实进行了彻底的搜查。

千奈美：但是……那样的“容器”不是没有找到吗？

千寻：（的确……资料上也是这么记载的……！）那样的东西……应该已经被你处理掉了！

千奈美：那不可能！欧巴桑！如果你要说我“把装毒药的容器处理掉”的话，请给出证据！

裁判长：如果你不能给出证物的话，以上推论我都不予承认！“装毒的容器”到底去了哪里？请告诉我你的想法！

（选择“ちなみのプレゼント”）

千寻：你不得不急急忙忙地把“容器”处理掉。所以……你把它推卸给了与事件无关的人！不用接受身体检查的某个人！

裁判长（吃惊）：到、到底是谁！

千寻（自信地微笑）：成步堂龙一。当然是他。

亚内（流汗）：反对！你的意思是……被告是证人的共犯？

千寻（拿出项链）：不是的。毒药……不错，就是她的“礼物”。

千奈美（吃惊）：啊！那、那是……！

裁判长：唔，很漂亮的项链啊。玻璃制的小瓶，非常可爱啊。这究竟又怎么了，辩护人？

千寻：证人与被告“命运中的相会”是在半年前的8月27日。也就是事件发生当日。那时，她将这项链作为“礼物”送给了被告，为了将“决定性”的证据藏匿起来！

裁判长（大惊）：什、什么！难道、在这里面的是剧毒？

千寻：小瓶中……现在已经没有毒药了。但是！只要药学部分析的话……绝对可以找到残留的痕迹！

千奈美（惊慌失措地大叫）：呀呀呀呀！

（全场哗然）

裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！

成步堂（突然又冲上证人席）：我反对！我代表

小千反对！
亚内：被告！你想做什么！
成步堂：你们如果欺负小千的话我不会原谅你们的！
裁判长：但是，你也不能擅自离开被告席啊！
千寻：……成步堂君。为什么你要这么袒护证人？
成步堂：唉！因为！我……是她的护花使者！
裁判长（感叹状）：唔……好久没有听说“护花使者”这几个字了呢……
千寻：成步堂君，你从来没有想过吗？美柳千奈美，为什么会与你交往？
成步堂：这……当然是因为她把我作为她的护花使者……
千寻：（成步堂君……拜托你醒醒吧……）审理至此，大家都已经很清楚了，美柳千奈美接近你的理由……
（选择“成步堂のペンダント”）
千寻：她并不是把你当作她的护花使者，她的目的……只是你脖子下挂着的项链。
成步堂：项链？
千寻：你刚才在休息室说过，“她是个很害羞的人，每次见到我就说要我把项链还给她。”因为这条项链，对她来说是致命的证物！所以她无论如何都想把它要回来。
成步堂：骗、骗人的！
千寻：但是，你却没有还给她。所以……她才……
成步堂：怎么会……怎么会……说谎！（突然大哭起来，撞倒千寻逃离法庭）
星影：千寻，你不要紧吧，那家伙……
千寻（看着证人席）：不要紧，成步堂君他……
星影：被工作人员抓起来了，很快就会回来的。
千寻：太好了……（忽然发现好像少了什么东西）啊啊啊啊！
星影：这又怎么了？
千寻：证物……那条项链……不见了！
星影（大惊）：什……什么！
千寻：刚才被撞到的时候被抢走了！
星影：傻孩子……为了一个证物……他到底准备做什么！
裁判长：……被告。你干的这种事情我还真是前所未闻呢。
成步堂（回到证人席）：对不起。
亚内：如果你说句对不起就可以解决问题的话，那么我们这里的所有人可都要被炒鱿鱼了！
千寻：成步堂君！你把证物……那条项链怎么了？
成步堂：对……对不起，千寻老师。我、我……
千寻：……够了。把项链还给我。
成步堂：……被我吃了。
千寻（狂汗）：啊？
裁判长（大惊）：吃……吃掉了？
成步堂：……玻璃做的咬上去很硬。唔……哇哇哇哇……（张嘴大哭）
亚内、千寻满头大汗。
裁判长（流汗）：蠢、蠢材……
千寻：裁判长！请立即休庭！成步堂君！成步堂君！肚子疼吗？你所吞下的项链里面有剧毒啊！
亚内：我反对！（冷笑）呼……呼……他终于用自己的身体证明了啊。那条项链中并没有毒药。
千寻（大惊）：什……什么！
亚内（得意）：难道不是吗……被告不是还死皮赖脸地活着吗。毒……？这只不过是你这位新人辩护律师的妄想而已……
裁判长：唔……
千寻：我反对！这不可能！那条项链中已经没有毒液了！药品的毒性已经消失了……
亚内：哈……够了，新人律师。“信赖被告”这可是很辛苦的哦。可你却到现在都还在信赖着被告……
成步堂（沉默）：……
亚内：但是！我也是如此。我搭上我这条性命都会信赖证人——美柳千奈美的！你的推理完全是错误的！
裁判长（敲打木槌）：到此为止了！很遗憾，辩护人，我不能认同你的观点。
千寻（大惊）：什、什么？
裁判长：也许身为新人的你不知道……在法庭上，证物就是一切。
千寻：唔！（已经到这里了……我不能再逃避了……）
裁判长：那么，美柳千奈美的犯罪嫌疑可以消除了，请继续审理。
成步堂：等一下！
千寻：什……么，成步堂君！
成步堂：对不起，千寻老师。我忘记了……像我这样的人……千寻老师还一直信赖着我。
千寻：成步堂君……
成步堂（严肃状）：其实，我还有东西没有说。

裁判长（大惊）：什么？
成步堂：那天……我去见吞田菊三那家伙那天……

（镜头再次回到那个下着小雨的下午）
吞田：你以后最好还是别再见那个女人了！
成步堂：这种话，我不希望由你来告诉我！
吞田：……我是为了你好，一定会有什么不好的事情发生的。
成步堂：别扯谎了！
吞田：那好，你给我听着，那个女人，昨天晚上，从我实验室中偷走了毒药……
成步堂：毒……毒药？
吞田：……半年前，我也曾经遗失过药品样本……那个时候，那家伙也来过实验室……偷走毒药的……只有那个家伙！
成步堂：你给我闭嘴，不要这样说她！
……



千寻：……吞田菊三真的是这么说的吗？
亚内（流汗）：……
成步堂：而且……在那天我推倒那家伙后我由于担心又回去了……我发现小千也在现场。跪在那家伙的身边……
千寻（大惊）：什么！
成步堂：因为小千叫我不要把这些作为证词……对不起！
亚内（大汗）：我反对！裁、裁判长！被告所说的……
成步堂：千寻老师！请告诉我！小千……她不可能是犯人……
千寻心说：（美柳千奈美果然在半年前偷走过毒药，而且考究成步堂君的证词，答案只有一个！）
千寻：根据被告的证词，证人美柳千奈美应该在吞田菊三被杀的前一个晚上偷走了毒药。
裁判长：事件发生的前一个晚上？
千寻：目的当然……是为了杀害某个人！
成步堂：千寻老师……
裁判长（敲打木槌）：既然你这么说了……那么辩护人，我问你……
千寻心说：（这是最后的回答了，一定要仔细考虑，她将对她来说无论如何都要取回的“某样东西”……）
裁判长：美柳千奈美到底计划要杀害谁？
（选择“成步堂龙一”）
千寻：对于美柳千奈美来说……有个人一直都在妨碍她，那就是你！成步堂龙一！
成步堂（不敢相信）：我？
亚内：反对！简直是一派胡言！死的不是吞田菊三吗！
千寻：结果确实是这样的……但是……吞田的死因是“触电”，与毒药无关。美柳千奈美企图毒杀的人物……其实是成步堂君。除了你以外没有别人了。
裁判长：但、但是！成步堂……不是千奈美的恋人吗！
千寻心说：（也许有点残忍……成步堂君……但是，你一定要忍耐。我会给你报仇的……一定！）
千寻：刚才已经说过了，对美柳千奈美来说重要的杀人证物……只有那条项链！
裁判长：即使如此……为什么要杀人呢！
千寻：半年前地下食堂遇害的辩护律师倒下之后，美柳千奈美所考虑的只有一点，那就是把装有毒药的项链趁早解决掉……
成步堂：……骗……人……
千寻：她的预计是正确的，“证物”被守住了，但是……与此同时又产生了一个大问题。事件平息以后，成步堂却不想把项链交还了！而且还把它当作自己的“宝物”……
裁判长：难道……就是因为这个原因才要把成步堂……
千寻：把他杀害，然后把项链夺回来。就是这样。
成步堂（放声大哭）：说谎！
（全场哗然，千奈美突然出现在证人席上）
千奈美：等一等、打搅一下。请让开……小龙。（原本可爱的笑脸完全消失）你真是一个跑到宇宙的边际都不可靠的男人，我明明叫你不要说的。真是个废物！
裁判长（大惊）：证……证人？
千寻：终于……这次的审判也要接近尾声了。
千奈美（瞪着千寻）：好像你无论如何都要把我推上杀人犯的位置啊。



千寻：难道不是你干的吗？美柳千奈美。
千奈美：那……证据在哪里？那条项链不是已经被那个爱哭的家伙给吃掉了吗？
千寻（大汗）：唔……这个……
千奈美（瞪着裁判长）：等一下，老家伙！不要摆出一副释然的嘴脸坐在那里！你到底也给我说点什么啊。
裁判长（大惊）：证人！你究竟……
千奈美：哈！有什么好吃惊的…………（突然又变回温柔）难道你对我有什么不满吗，大叔？
裁判长（再次震惊）：……
千奈美：你不是……根本就没有证据就要把我这个善良的证人当作杀人魔鬼吗……请让我回去吧。
裁判长：不是。但……
千奈美：……那，就把那位正得意的欧巴桑给处分了吧。
千寻：等一下！（不能就这样让她逃走！）
星影：不行啊，千寻，我们没有证据，如果再这样紧追不放的话……你可能要受到严厉的处分的！
千寻：严厉的……处分？
星影：……将不会再给你发律师证。
千寻（大惊）：什、什么……！
千奈美：你给我好好考虑一下，欧巴桑……
裁判长（敲打木槌）：辩护人。你可以给出证明她罪行的决定性的证据吗？
千寻心说：（如果在这里有个闪失，我的律师生涯也许就要完蛋了，说真的……现在来看确实没有决定性的证据，但是……如果现在逃避的话，连律师证也要丢了！）
千寻：裁判长！辩护方要出示证据！
亚内（大惊）：什么……！这根本就不可能的啊！
千奈美：……笨女人……
裁判长：争论到此为止，请出示证物。
（出示证物“カゼゴロシ·Z”）

千寻：这……就是最后的，也是决定性的证据。
裁判长（惊讶）：感必杀·Z……成步堂服用的感冒药？
千寻：如果我感冒的话……我绝对不会去服用这瓶药。因为……里面被下了毒。
裁判长（吃惊）：什……什么！
千寻：请回忆被告的证词。“从案发当日的午饭开始，药就找不到了”，“午饭都是和小千一起吃的”……被告的感必杀·Z是被她偷走的。她往里面下了剧毒，为的就是要让成步堂龙一喝下去！（指着证人席上的千奈美）
亚内：我反对！不要说傻话！手里拿着这个瓶子的不是被害者吞田菊三吗！
千寻：请大家回忆一下半年前的事件，美柳千奈美当时是怎么把证据处理掉的……
裁判长（不解）：什、什么意思？
千寻：半年前……毒药被放在了项链中，然后，她把它推卸给了其他人——在资料室偶然相遇的青年成步堂龙一！所以……这次也是一样。把被害者推到电线杆上的成步堂龙一从现场离去后，美柳千奈美出现了。她手里有已经下了毒的感必杀·Z。当然她的目的是为了要杀害成步堂龙一……
裁判长：她是去见被告……确实是说过这样的证词啊。
千寻：她在现场听闻了一切……也目睹了一切。包括被告与被害者争执的内容以及电线是如何被弄断的……然后她利用电线把吞田菊三灭了口。
千奈美：……
千寻：但是……麻烦的事情又来了。原本已经离开现场的成步堂龙一又回来了，而且由于实验机器的停止运作，药学部的学生们也都出现了。她很焦急，想方设法要把毒药藏起来，因为如果要进行身体检查的话，又会出现与半年前相同的情形了……
亚内：半、半年前……



千寻：她采取了与半年前处理掉毒药时同样的方法——推卸给其他人！也就是被害者吞田菊三的手中！
（全场鸦雀无声）
千奈美：大家怎么都不说话了？这根本就是这个笨女人的妄想！不是吗，大叔……？（对着裁判长可爱地微笑）
亚内（流汗）：嗯！这只不过是她无路可走时的遁词！
千寻：反对！“无路可走时的遁词”……这到底说的是谁？那么，千奈美小姐，你敢喝下这瓶药吗？
千奈美（沉默）：……
千寻：成步堂君把那条项链吃了，你要不要也试一下？运气好的话……说不定可以得救哦。
千奈美（继续沉默）：……
千寻：如果你坚持自己是无罪的话……现在就证明给我们看！把这瓶药喝下去！
千奈美（露出狰狞的真面目）：绫里千寻！绫里千寻！你别以为这样就可以赢得了我！
千寻：……
千奈美：……行了……欧巴桑！今天就算你赢了，但是我不会就此罢休的，下次再见吧……一定会见面的。那么，大叔……咱们下次再好好玩玩。
裁判长：唉！好、好的……
千奈美（继续她那经典的笑容）：那……我就到巡查的身边去了。
千寻心说：（终于结束了呢……）
亚内：我反对。这种傻话我不认可！辩护人的主张没有任何根据！
裁判长：但是，她本人不是已经承认了吗？
亚内：这没关系！我亚内武文不会被这样的新人律师给比下去的！
千寻：那么……亚内检察官，我想问你……
亚内（流汗）：什……什么！
千寻：你敢喝下这瓶药吗？



亚内（狂汗）：……
千寻：你刚才不是这样对我说的吗？你会用你的性命去信赖证人美柳千奈美！你如果真的相信她的话……那么你一定认为这瓶药里没有下毒吧？
亚内（大汗）：……唔……
千寻：那么，前辈！你现在就证明给你的证人看，你到底有多“信赖“她！你搭上的那条性命到底值多少！
亚内（头发瞬间脱落了一大半）：啊啊啊……
（片刻后）
裁判长：那么，亚内检察官，美柳千奈美她？
亚内：刚才已经办理了紧急逮捕手续……
裁判长（无奈状）：唔……真没办法，其实我从最初就觉得她很可疑！
千寻（流汗）：（又在骗人了！）
裁判长：可是，辩护人……
千寻：在！
裁判长：你好像认识美柳千奈美？
千寻（沉吟）：……这……与本案无关。
裁判长：唔……这样啊，知道了。那么，亚内检



察官……
亚内：这……简直就是噩梦！
裁判长：好像连魂魄都随着你的头发一起脱落了……
成步堂（依然不相信事实）：说谎……小千她……
裁判长：本案也要马上终结了，我现在就宣布对被告成步堂龙一的宣判——无罪！
（全场喝彩）
裁判长：那么，本日就在此休庭！

同日　下午 3 点 16 分

地方裁判所　被告人第 3 休息室

星影：千寻！真了不起啊！
千寻：谢谢你，星影老师。
星影：今天我才真正了解到了委托人与辩护人

之间“信赖关系”的真正含义……而失去了这些的，说不定正是我们这些自以为经验丰富的人。
成步堂（沉默）：……
千寻：恭喜你啊！成步堂君！
成步堂：我……是这么想的……
千寻：……什么？
成步堂：今天的小千不是真正的小千！
千寻（流汗）：啊？
成步堂：我的小千绝对不会说这么过分的话的……也许，只是一个很像她的冒牌货……
千寻：（这家伙……还嫌被骗的不够吗……）你还是忘记她吧……这样对你才是最好的。
成步堂：……是啊。也只能这样了。
千寻：以后……做什么事都冷静点，稍微像个大人吧。
成步堂：嗯！但是，我！我在我的那群朋友中算是最像大人的一个了哦！（傻笑）
千寻心说：（你到底交了些什么朋友啊……）
成步堂：……我，从现在开始要为了成为律师而努力学习。
千寻：但是……你不是艺术部的吗？
成步堂：嗯。确实如此……但是我有个无论如何都要帮助的朋友。如果抓紧时间的话……说不定还来得及呢！
千寻：是……吗。
成步堂：千寻老师。辩护律师一定可以帮助那些有麻烦的人吧？
千寻：……成步堂君。我也还是个新人哦。但是……我相信这是真的。
成步堂：我……要努力学习。一定要成为辩护律师！所以……下次，我们一定还会在法庭上再见的！

我被宣判无罪以来，已经经历了5年的岁月。在这期间，我成为了辩护律师、解救了我的朋友……可是，千寻老师却离开了这个世界。这起事件对我来说是段痛苦的回忆，不过同时，也是我最珍贵的一段回忆，一段已经不能再回头的记忆……千寻老师已经不在了，但是，她一直对我说过的那句话——“成步堂君，无论发生什么事，都要相信你的委托人，这是在法庭上坚持到最后的必要力量”——却在那起案件发生5年后的今天再次令我细细回味……

第1话 回忆的逆转 完结

第2话 被盗走的逆转・上

登场人物

绫里真宵（19岁）	成步堂的助手。仓院流灵媒道的接班人。目前仍在修行中。
绫里春美（9岁）	真宵的妹妹。具有强大的灵力。
华宫雾绪（24岁）	“仓院之里秘宝展”的策划、宣传和警备事宜的负责人。
系锯圭介（32岁）	刑警，负责调查本案。
怪人☆假面MASK（？）	只以高价的美术品为目标的怪盗。作案前一定先发放预告单，做作的家伙。
星威岳哀牙（34岁）	名侦探。具有敏锐的推理能力。
天杉优作（23岁）	以怪人☆假面MASK身分自首的青年。看上去一副可怜兮兮的样子。
天杉希华（23岁）	天杉优作的妻子。性格非常爽朗。
矢张政志（25岁）	成步堂的朋友。目前在KB保安公司打工。
哥多（ゴドー）（？）	本名、国籍、年龄一切都未知的检察官，好像认识成步堂？
毒岛黑兵卫（48岁）	KB保安公司的社长。

马上就要举行“仓院之里秘宝展”了，但是没想到在展览前装有仓院流灵媒道创始人绫里供子魂魄的秘宝“仓院之罐”却被盗了。一名自称是怪盗的年轻人天杉优作在案发后自首，在其妻子天杉希华的委托下，我决定担任其辩护律师。

（获得证物“秘宝展のポスター”）



地点	行动	重要线索
高菱屋地下仓库	对话（华宫雾绪） 调查绫里供子黄金像	 获得证物“绫里供子の黄金像”
成步堂法律事务所	对话（绫里真宵）	获得证物“仓院のツボ”
高菱屋大展示场	对话（系锯圭介）	获得证物“假面マスクの予告状”
高菱屋地下仓库	对话（星威岳哀牙） 出示证物“假面マスクの予告状” 调查绫里供子黄金像 调查七支刀 调查电脑	 证物“绫里供子の黄金像”资料更新 获得证物“七支刀” 获得证物“カメラのデータ”
拘留所（留置所）	对话（天杉优作）	
怪人的据点	对话（天杉希华）	
（怪人のアジト）	出示人物“怪人☆假面マスク”	追加话题“思いこみ” 获得证物“希华の手纸”
拘留所	对优作出示“希华の手纸”	选择“引き受けるべき”
成步堂法律事务所	对话（绫里真宵）	
高菱屋大展示场	对话（华宫雾绪）	
哀牙侦探事务所	对话（星威岳哀牙） 解心锁 对话（“假面マスクの手口”、“怪人の理由”）	 （出示证物“カメラのデータ”→选择“キゼツさせられていた”→出示证物“七支刀”） 获得证物“防犯カメラの写真”
怪人的据点	调查绿色的信封 对话（矢张政志） 对话（“サイフのこと”） 获得证物“キーカード” 出示证物“キーカード” 出示证物“胁迫状” 对话（“KB 警备”）	获得证物“胁迫状” 获得证物“天杉优作のサイフ” “キーカード”资料更新
哀牙侦探事务所	调查桌子上的手提包（发生剧情） 对话（星威岳哀牙）	

通过调查以后成步堂掌握的重要信息

☆哀牙受到戒备的委托是在 20 天以前，而收到怪人的预告单是在 10 天前。

预告单内容：“仓院之里秘宝展”中展出的最有价值的美术品我要了。那个满是斑斑点点的罐子你们可要特别小心了。怪人☆假面 MASK”

☆案发当晚负责戒备的只有哀牙一人。

☆绫里供子像被人移动过。

☆雾绪要把怪人的预告单交给警方却被哀牙制止。

☆仓院之罐在金钱上的价值几乎为 0。

☆优作承认自己是“怪人”，并自称把罐子丢了。

☆希华对优作就是“怪人”一事完全不知。

☆优作曾经是 KB 保安公司的职员，案发当晚他去过保安公司，钱包也遗失在了那里。

☆从优作家到 KB 公司开车需要 30 分钟。

☆在优作家中发现了恐吓信。

恐吓信内容：如果你不想你的真实身分被公开的话，那就准备好 500 万。9 月 12 日凌晨 1 点在 KB 公司社长室等我。没有钱的话，那就把你先前得到的红色钻石处理掉。

☆案发当晚，哀牙在现场被怪人从后脑勺打晕。

☆成步堂伸进手提包摸了里面的东西。

9 月 13 日　　上午 9 点 36 分

地方裁判所　　被告人第 4 休息室

真宵：成、成步堂君！

成步堂：怎么了？发生什么事了？

真宵：今天的法庭很热闹呢。看这是我刚买的怪人☆假面 MASK 的相片。

成步堂：买？在哪买的？

春美：裁判所前摆出了好多摊位哦！

真宵：我对这么热闹的庙会没有抵抗力的。

（取得证物“プロマイド”）

优作（突然出现）：不管怎么样请一定要判我有罪啊！

春美：……啊，这发出仿佛要把衣服撕破般惨



叫声的先生究竟是……
优作：啊！成步堂君，你来的正是时候！
成步堂：我怎么觉得我来的正不是时候……
优作：我就是那个犯人！
真宵：哎，又开始了……
天杉：是我向高菱屋发出预告单的。
成步堂：不过你不是没拿那个关键的罐子吗？
天杉：虽是这么说……但那是那，这是这！两者没有联系不是吗？
成步堂心说：（什么嘛……）
天杉：反正我就是个大坏蛋……今天的审理请一定判我有罪！
希华：啊，优作君！Good morning！
天杉：啊，希华！Good morning！唉，这算什么，有必要在这特地说英语吗……
希华：优作君，一切都交给我吧！我一定会保护你的！
天杉：啊……唔……但是，我怎么也算是个怪人啊。
希华：怎么样？龙一君，优作是清白的，这点我保证。你如果判他有罪的话，我让你知道死字怎么写！
成步堂（流汗）：（KAO，居然微笑着对我说这种话……）
希华：那，我先告辞了，我还要先去个地方。拜托你了，龙一君！
成步堂心说：（天杉优作真的是假面MASK？说真的，我也不知道。惟一可以证实的只有一件



事……他现在手里没有仓院之罐……）
工作人员：被告，可以入庭了！
成步堂：（现在只有相信希华小姐了……）

9月13日　上午10点　地方裁判所　第6法庭

裁判长（敲打木槌）：现在，天杉优作一案开庭。
成步堂：辩护方准备完毕。
（法庭右侧，站着一位带着特制头盔的银发男子，检察官哥多！）
裁判长：那么，检查方准备得怎么样了？
哥多（不屑）：……-真没意思。
裁判长：你说什么！
哥多：那我问你，裁判长。你准备得怎么样了？你做好判决的准备了吗？
裁判长：唉！还没还没！我要听了你的回答以后再做决定！
哥多：……自己还没有做到就去问别人，这可不行哦。这是我的原则。
裁判长：……你叫？
哥多：哥多。传说中完全没有失败记录的检察官。
裁判长：……我也只是听说过传闻。你至今接受过多少案件了？
哥多：没有。
裁判长（流汗）：啊？
哥多：这是我第一次站在检查席上。
裁判长（大惊）：第、第一次？你刚才不是说“完全没有失败记录”的吗……
哥多：任何一个检察官最初当然是没有失败过的……
裁判长：真是个出言不逊的新人啊。
哥多：不管是什么大人物最初还不都是新人吗……
裁判长：而且，你这算什么！在法庭内还带着假面……
哥多：你难道不知道吗，裁判长。任何人……他的心中其实都带着一个假面……
裁判长（无语）：……
哥多：终于见到你了，陈步堂龙一。
成步堂：……
真宵：成……成步堂君！你们认识？
成步堂：不！认识我的都叫我成步堂的。（在那张面具下的，究竟是谁呢……）
哥多：我不得不和你做个了断，我正是由于这个原因……才从地狱回来的。
裁判长：那么、后藤检察官……
哥多：不是“后藤——Gotou”，是哥多——

Godou!

裁判长：别的暂时不管了，请你先开始辩论。

哥多：以后请不要随便给人起名字。陈步堂，我只想问你一件事。

成步堂（流汗）：（乱给别人起名字的其实就是你吧……）什么事？

哥多：每个盘子都有它的大小，我所料理的东西，你这么小的盘子里能盛得下吗？

成步堂（大汗）：（说什么嘛……）

裁判长（敲打木槌）：那么，就请第一个证人入庭作证！

（系锯刑警坐上证人席）

系锯：嗯……我叫……

哥多：好像还没有人问你的名字吧？

系锯（低头）：唔……

哥多：重要的只是你到底知道多少……仅此而已。

～假面MASK的罪行～（证人：系锯圭介）

1. 怪人☆假面MASK是半年前出现的大怪盗。
2. 在每次作案前都会先派送预告单，是个很傲慢的怪人！
3. 这次的事件是他第5次作案，高菱屋收到了预告单。
4. 他的猎物，都是具有最高价值的美术品。
5. 所以根据以上的情况，可以断言这一定是假面MASK的罪行！

4. 他的猎物，都是具有最高价值的美术品。（出示证物“仓院のツボ”）

成步堂：等一下！稍微等一下可以吗，系锯刑警。

系锯：每次你都是说“稍微”，但是哪次不是没完没了的。

成步堂：你说“怪人的猎物，都是具有最高价值的美术品”……

系锯：不错。

成步堂：但是……这次却并非如此。仓院之罐还不能算作“秘宝”吧！

系锯：什么？

裁判长：……哥多检察官，那个罐子的价值到底是多少？

哥多：根据美术鉴定家的说法，这个罐子的价值现在还没有评估出来。当然，它不像是什么好东西。

成步堂：也就是说！仓院之罐作为假面MASK的猎物来说，存在着不自然点！

（全场听众纷纷点头）

裁判长：那辩护方的主张是，这次盗走仓院之罐的人不是假面MASK？

成步堂：不错！

裁判长：确实……首先必须把这个问题搞清楚。怎么样，哥多检察官！

哥多：这杯咖啡……是哥多特别调配的107号咖啡，我现在只关心它到底是酸还是苦……陈步堂。

成步堂（大汗）：什么……

哥多：如果你也是男人的话，自己的屁股就应该自己来擦！

成步堂（狂汗不止）：不好意思……我不明白你的意思。

哥多：如果偷走罐子的不是怪人，那你的意思是模仿假面MASK作案手法的“冒牌货”所为？

裁判长（吃惊）：冒……冒牌的假面MASK？

哥多：……在我得出这杯咖啡是酸是苦的结论前，请你证明在案件发生当晚，在高菱屋出现的怪人是冒牌的……（喝咖啡）

裁判长（敲打木槌）：检察官的态度有点让人生气，他的主张更是如此。辩护人，你接受吗？

成步堂：（看来不得不拿出证物了）

（出示证物“防犯カメラの写真”，指向怪人胸口）



成步堂：这张照片中有一个地方很可疑，请看关于假面MASK的资料，（取出假面的照片）问题在于……假面MASK胸口的徽章。

真宵（大汗）：这不是我今天早上买的相片吗……

裁判长：徽章？到底是指什么？

成步堂（大汗）：……类似于比较坚硬的饰物。

裁判长：饰物？现场照片上的假面MASK确实没有……带徽章！

成步堂：如果看预告单的话便会知道徽章是假面MASK的标志！但是……在高菱屋出现的怪

人却没有带那个东西……也就是说！这个假面MASK是假的！
系锯（沮丧）：又……又失败了！
裁判长：这……确实没有反驳的理由。系锯刑警，你又犯这种错误了！
系锯：对不起！我又……
哥多（举起咖啡冷笑）：喂……你们的PARTY也让我来凑凑热闹吧。
系锯：哥多检察官！你也真是的！竟然看漏了这么重要的饰物。
哥多：哼！你们要找的东西……难道是这个？（拿出金色的徽章）
裁判长（大惊）：你是在哪得到那东西的？
哥多：证据是个寂寞的家伙，它一直都躺在现场。它就落在巨大佛像的阴影处。
成步堂（流汗）：（“佛像”……是指绫里供子像吧）
系锯：那你为什么自己不告诉我们！
哥多：证物当然是要藏在自己口袋里的。因为那里最安全……不过，你们不要高兴得太早，因为在它上面留下了“吻印”。
裁判长（吃惊）：吻印？
哥多：当然是指被告……天杉优作的指纹。
裁判长：什么！被告的指纹留在了……徽章上？
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！哥多检察官，请你将徽章呈上来！
哥多：这可是我的“恋人”哦，请你们好好珍惜她。
裁判长：唔……这怎么看着都像是从衣服上扯下来的。在徽章的内侧还留有衣服上的布料。
哥多：那天晚上在现场好像发生过激烈的争斗。
成步堂（流汗）：（事情又朝最坏的方向发展了……）
（取得证物“怪人のエンブレム”）



哥多：你可不要小瞧我哥多。
成步堂（大汗）：（好像事情的发展都在他的计算之中……）
哥多：那、裁判长，请赶紧宣下一位证人入席。
系锯：啊？我已经被问完了吗？我还什么都没有证明呢。
哥多：你已经证明了自己的无能……这还不够吗？
裁判长（敲打木槌）：那么，工作人员！请下位证人入庭！
成步堂心说：（终于轮到……名侦探登场了吗……）

～目击的情况～（证人：星威岳哀牙）

1. 那天晚上大概一点左右……
2. 那家伙……我的宿敌假面MASK从天而降！
3. 就在我回头的那一瞬间，我高贵的头部被打了一下！
4. 真是失策！我还没有和怪人战斗……就已经失去了意识！
5. 30分钟后……我用紧急电话通知了警方！

4. 真是失策！我还没有和怪人战斗……就已经失去了意识！（出示证物“怪人のエンブレム”）
成步堂：我反对！哀牙先生。能用你那特制的放大镜看看这个吗？
哀牙（用放大镜看）：这不是我那宿敌兼对手假面MASK的徽章……吗。
成步堂：它掉在了地下仓库……是为什么呢？
哀牙：哼……这不很简单吗？它没有粘牢。
成步堂（摇头）：……它有被从衣服上扯下来的痕迹。
裁判长（吃惊）：扯下来？
成步堂：我们可以认为在案发当晚，“怪人”和什么人发生过搏斗！徽章被扯下来也正是在那个时候。（拍案而起）而且，能够和犯人搏斗的……就只有独自在现场巡逻的你！（指着哀牙）
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！
成步堂：哀牙侦探！你应该和怪人格斗过！但是……你为什么要作伪证呢？
裁判长：……证人！伪证可是大罪哦！
哀牙：哎呀！等一下，老人家。我想起来了，最近发生了太多事情……所以我有点混乱了。
哥多：一个男人能不能干，主要取决于其工作数量……这就是我的哲学。
真宵：成步堂君可一直都只有一个工作哦……

成步堂（流汗）：你真多嘴……
裁判长：证人！也就是说你曾经和犯人搏斗过？
哥多：您的唠叨就到此为止吧……裁判长。
裁判长：唠、唠叨？
哥多：重要的事情请听证词，这是我的原则。

～与犯人的搏斗～（证人：星威岳哀牙）

1. 不错。我哀牙的目光从门边挪开过是事实。
2. 但是……这些事情欺骗不了我名侦探！
3. 怪人他拿起一旁的武器就来与我拼命。
4. 可是绅士的武器只有拳头而已……所以我的努力只是徒劳。
5. 那家伙仅一击便结束了一切。
6. 我背靠墙壁去应战……怪人往我眉宇间就是一击！

5. 那家伙仅一击便结束了一切。（询问）
成步堂：等一下，那个时候发生的事情你能再说得详细点吗？
哀牙：我使用了得意战法……可是忽然间我的眼前一片光芒，他立即乘虚而入，所以我才会失败的。
（选择“トクイの战法”）
成步堂：“得意战法”是指什么？
哀牙：这就是我要说的侦探的秘密……那我就告诉你们。我是背靠墙壁而战的，这样他就不能从背后袭击我了。
成步堂：（背对墙壁？）
裁判长：唔……你觉得这个证词怎么样？辩护人。
（选择“特に重要である”）
成步堂（得意，双手叉腰）：当然很重要！因为这个可是侦探的秘密哦。
裁判长：是啊。我如果走夜路被人袭击的话也会参考这个方法的。
成步堂（大汗）：（裁判长……为什么一直盯着我看……我又不袭击你……）
裁判长：那证人，请把你的这个秘密加到证词中去！
（追加证词 6）
6. 我背靠墙壁去应战……怪人往我眉宇间就是一击！（出示证物“七支刀”）
成步堂：我反对！哀牙先生！你的证词根本就杂乱无章。昨天你是这么说的，“假面MASK真是个卑鄙的家伙，竟然对他的好对手的后脑勺下这么重的毒手！”
裁判长（吃惊）：后脑勺……
成步堂：而现在你却又说打在你的额头上……（拍案而起）如果你真的被打的话，是绝对不可能弄错的！
哀牙（心虚）：我好像还是……有点疏忽了。
成步堂：……哀牙先生，可疑的不只是现在的证词。
裁判长（继续吃惊）：这……是什么意思？
成步堂（拿出预告单）：例如……这份预告单没有交给警方就已经很不自然了，仿佛是在害怕警察的戒备一般！
哀牙：也许真的是天才难以被现实所理解吧。
成步堂（大汗）：我不是说这个！
哥多：我反对！谁都有弄错的时候。人类的行动光凭理由二字是很难下结论的。正因为如此……人才要活得像个人一样闪光。
成步堂（大汗）：这可不是那么美妙的话题！
哥多：那，到底是怎么样的话题！
成步堂：……
哥多：不断地追求疑问，这是我的原则。
成步堂：（这家伙……没想到这么快就泄气了，这也许是我反击的机会！）
裁判长：……成步堂君。我想听听你的主张。
（选择“哀牙こそ假面マスク”）
成步堂：……知道了。辩护方的主张是……其实星威岳哀牙就是怪人☆假面MASK！
哀牙（大惊）：惊慌失措！
（法庭内观众议论纷纷）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！到底是怎么回事？
成步堂：……哀牙侦探身上有太多不自然点了。由于“躲”在了犯罪现场，所以谁都没有发现他，既然如此，他又是何时抢先于系锯刑警和警察于前回的事件中取回被怪人盗走的宝物的呢？
哀牙：这……我从现场的状况和怪人的犯罪记录推断出了其犯罪手法，警察们看漏的地方我又重新去捷足先登……
成步堂（摇头）：不是的，哀牙侦探。答案已经很明显了！（指着哀牙）你自己本人就是怪人☆假面MASK。
哀牙（被说到要害了）：啊啊！
裁判长（拿出监控相机拍下的照片）：但……但是，辩护人！这张照片中拍下怪盗的是高菱屋的相机！应该不可能做什么手脚的啊……
成步堂：根本没有做手脚的必要！星威岳哀牙利用“侦探”的身分假装在地下仓库巡逻，作为

"怪人"他只要盗走罐子就已经足够了！
裁判长（大惊）：什么……名侦探是……大怪盗？是这样吗？证人！
哀牙（流汗后忽然冷笑）：呼……啊哈哈哈哈哈！假面MASK的手法果然是天才！不愧是名侦探星威岳哀牙啊！
裁判长（继续大惊）：什么……证人！难道你自己承认了？
成步堂：名侦探星威岳哀牙，你利用怪盗的身分……
哥多：我反对！（话音刚落，一杯咖啡砸到了成步堂头上）哥多特制调和咖啡102号……这可是我的杰作噢！
成步堂一言不发，眨巴着双眼。



裁判长（大惊）：哥……哥多检察官！
哥多：名侦探等于怪人……空想的东西都是美好的，但是现实却没那么美妙。
裁判长：但、但是！辩护人的主张很合理啊……
成步堂依然一言不发，眨巴着双眼。
哥多：如果这位侦探是怪人的话，请给我看证据！就像你头上的那杯咖啡一样完美……而且炽热！
成步堂继续发呆。
裁判长：辩护人！不要一直在那里发呆，请给出决定性的证据！
成步堂（双手叉腰）：是吗……（是不是有点太急了？）
真宵：行、行吗？成步堂君。
成步堂心说：（哀牙现在很脆弱……如果可以的话就在这里决出个胜负吧！）
（选择"证处の提示はムリ"）
成步堂（满头大汗）：证据……现在还没有……
哥多：是吗。（喝咖啡）男人就算是在最落魄的时候也要抬头挺胸做人啊。
成步堂：……唔……唔……



裁判长：……是吗？如果你有证据的话，那"也许"你的主张会成立……（敲打木槌）证人的嫌疑如此一来就被洗清了。那么，哥多检察官，你还有什么……
（"等一下！"一个熟悉的声音出现，是希华）
裁判长：你是谁？
希华（微笑）：这不重要。
成步堂（吃惊）：希华小姐！你怎么会在这儿？
希华：龙一君！你们在找的是这个吧？（取出一个手提包）
裁判长：那……是手提包吧？
希华：问题出在手提包里面哦，怎么样？（拉开手提包，取出罐子）
裁判长：这……这是……
真宵：是"仓院之罐"！成步堂君！
（听众们震惊）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！小姐，你到底是什么人？那个罐子你究竟是在哪里发现的？
希华：听了你们可不要激动哦，就在那个看似了不起的名侦探星威岳哀牙的事务所！
成步堂（指着哀牙）：现在怎么样，哀牙！
哀牙：……
成步堂：这次可不能再推辞了！你就是……
哥多：我反对！没想到现在这个时代居然还有唯老公马首是瞻的女人，真可怜……
裁判长：哥、哥多检察官？难道你还不承认？
哥多：问题出在拿罐子过来的那位小姐身上。你……应该是天杉优作的妻子吧？
希华：是啊，那又怎么样？
哥多：哼……我可不是想让你哭哦，但是没想到你为了帮你的丈夫居然做出这种事来！
希华：什么嘛！
哥多：作为犯人的妻子，你随处都可以"发现"那个罐子吧，当然，从"侦探事务所"也一样……问题的关键在于罐子究竟从哪里拿过来的！
希华：这……罐子是从那家伙的事务所拿出来

的！
哥多：……在这条街道上到处满溢着可悲的谎言。你已经没有继续说谎的必要了，小姐。
希华：不是！我……可没有做那么肮脏的事情！
成步堂：希、希华小姐……
希华：快帮帮我！龙一君的话……肯定能够为我作证的！
成步堂心说：（绝对有办法证明那个罐子是在哀牙侦探事务所发现的！）
（选择“ツボに残った指纹で立证”）
成步堂：我有办法证明这个罐子是在哪里发现的。那就是根据残留于罐子上的“指纹”！
裁判长：指纹……
哀牙：哎呀，我的大律师，别说笑了！
成步堂：……
哀牙：这又怎么样？在罐子上留下我哀牙的指纹再正常不过了，因为再怎么说，从事罐子的戒备工作的是我哀牙啊！我从一开始就像这样带着手套！（抚摸着手套）很遗憾，我的指纹不能成为证据。
裁判长：怎么样？证人的指纹好像没有任何意义啊。
真宵：怎……怎么办？成步堂君！
成步堂心说：（已经到这里了……不能再退缩了！哀牙把罐子带到事务所，是昨天的事情……那时在那里留下指纹的不是正好有那么一个人吗……）
（出示人物“成步堂龙一”）
成步堂：在罐子上应该留下了这个人的指纹！
哀牙：……到底什么意思？你的指纹？
成步堂：哀牙先生……你还记得昨天发生的事情吗？那个时候我的确没有看到手提包里面是什么东西，但是，我却摸到了里面的东西！
哀牙（流汗）：什么！“摸”？
成步堂：我的印象非常深刻，是滑滑的比较坚硬的东西。
哀牙：哎呀……等、等一下……
成步堂：裁判长！请你调查罐子上的指纹！如果上面沾有我的指纹的话，那么便可证明罐子是在哀牙侦探的事务所发现的！
哥多：我反对！即使在罐子上留下了指纹，你可以证明那是“何时”留下的吗？
成步堂（自信满满）：当然。
哥多：什么……
成步堂：秘宝展的负责人华宫雾绪小姐曾经这样说过，罐子被她研磨得闪闪发光，既然如此，那么所有的指纹应该都已经被擦去了。（拍案而起）我能够在罐子上留下指纹的机会只有一个……那就是昨天在哀牙侦探事务所的时候！
哥多：咳……我的哥多特制的调和咖啡107号……似乎有点苦味了……
裁判长：肃静！肃静！我接受辩护人的要求！工作人员，赶紧去检验这个罐子上的……
哀牙：等一下！老人家，没有这个必要了。
裁判长：证……证人……？
哀牙（擦拭着他心爱的放大镜）：不错……那罐子上确实留下了那律师的指纹。
裁判长：什……什么！
成步堂：（终于……接近崩溃了！）



哀牙（突然大笑）：啊哈哈哈哈哈哈！各位你们看看，追求与天才的称号相符的好对手，终于自己也沾染上了罪名……真是一个可怜的小丑……不错！我就是假面MASK！各位满意了吧？啊哈哈哈哈哈！
（片刻后）
裁判长：那……哥多检察官，星威岳哀牙他现在……
哥多：正在休息室大笑呢。其实我也想那么开心地大笑一场。
裁判长：答案终于已经出来了，我们差点就把“怪人”的罪名强加给一名无辜的青年了。
真宵：成步堂君果然是正确的！
成步堂：（优作君不是怪人！）
裁判长：好，那我现在宣布对天杉优作的判决。
某人：等一下！
（优作出现在证人席，全场惊呆）
优作：你们搞错了！
成步堂（大汗）：难道你真的是……
优作：其实怪人是我！怪人是我！所以请判我有罪吧！（哀求）
成步堂、哥多：……



裁判长：那到目前为止的审理都算什么？
成步堂：我反对！怪人的真实身分已经被证明了！请快下判决……
优作：你在说什么啊！明明我才是怪人！
哥多边喝咖啡边诡异地微笑。
裁判长（无奈）：哥多检察官，这个时候请不要喝咖啡了！
哥多（看着优作）：喂，怪人先生。
优作：在，在！有什么事？
哥多：如果你也是男人的话，自己的屁股就应该由自己来擦。
优作（低头，无辜状）：啊……对不起，我听不懂你说的是什么意思。
哥多：你自己证明一下，你就是假面MASK。
优作：好！我非常乐意！
哥多：唔……要成为男人的机会……无论何时都只有一个。

～假面MASK的真实身分～（证人：天杉优作）

1.、其实，我就是怪人假面MASK！
2.……但是刚好相反，你们证明了我不是假面MASK！
3.在罐子被盗的那个晚上，我根本就没有不在场证明！
4.那天晚上我打扮成假面MASK潜入了现场。
5.看！照片都拍下来了！这就是我！
6.徽章是夹在门缝中被拽下来的。

3.在罐子被盗的那个晚上，我根本就没有不在场证明！（询问）
成步堂（思考）：不在场证明……吗？
裁判长：我从事这一行也已经很长时间了，但是理直气壮地说自己没有不在场证明的，被告你还是第一个！
优作：因为我那一晚真的在高菱屋！啊，不，那样说的话太含糊了，确切地说，我是在高菱屋百货的地下仓库。
成步堂：（等一下……）事件发生的时候优作君到底在哪里，如果能够证明他当时并不在现场的话，一切便都好办了。
哥多：这些你能证明吗？
（选择“证据はある”）
成步堂：我有证据！
裁判长：难得见你表现地这么有气魄。
哥多：……是啊。男人在最落魄的时候才不得不表现出气魄来。
成步堂（流汗）：（可是，我不认为我现在很落魄啊……）
裁判长（敲打木槌）：那么，请出示证物，证明那天晚上被告究竟在哪里。
（出示证物“胁迫状”）
成步堂：被告，这封信你应该不会陌生吧？
优作（吃惊）：啊！那是……
裁判长：那是什么？
成步堂（得意）：是恐吓信，上面是这样写的……根据上面的内容，在案发当晚1点，被告天杉优作被人叫到KB保安公司去了！
裁判长（吃惊）：1点？
成步堂：……正是这样。那个时间段正是拍下犯罪照片的时间！
（全场沸沸扬扬）
成步堂：如果凌晨1点的时候被告在警备会社的话，那么他的不在场证明就完全成立了！
优作（大惊）：哇啊啊！
成步堂：顺带一提，从高菱百货店到KB保安公司的距离开车的话大概30分钟左右（矢张确实是这么说的……）
裁判长（敲打木槌）：怎么样，哥多检察官！
哥多无视证词，继续喝咖啡。
裁判长：我不是和你说了不要喝咖啡了吗！
哥多（看着优作）：喂，怪人，轮到你出场去反驳那个辩护人了！
优作：叫我怪人的，就只有……你一个！所以我会加油去反驳的！
真宵（大汗）：……好像很有干劲啊。
优作：成步堂君！我的确是收到了恐吓信，但是！我到底去没去那个地方可是另外一个问题了！啊，我好像说了奇怪的事情呢。
哥多：作为孩子来说你干得已经不错了。
裁判长：唔……似乎还要一样证物呢。
成步堂（流汗）：（KAO，这该死的怪人……）
裁判长：那么，辩护人。请出示证物。证明在案发当时被告人真的是去了KB保安公司。
（出示证物“天杉优作のサイフ”）
成步堂（得意）：优作君，这……是你的钱包

吧？

优作：啊！是，是我掉落的。

裁判长：喂，我说辩护人，捡到东西你也不马上上缴？

成步堂（害羞地摸头）：……不好意思，其实这是证物。

裁判长："证物"？

成步堂：优作君遗失钱包是在什么时候？

优作：嗯……我想是在案发当晚。因为和希华一起吃晚饭那会儿还有呢。

成步堂：这只钱包是凌晨1点的时候在KB保安公司发现的。

裁判长（大惊）：什……什么？

成步堂（拍案而起）：结论只有一个！天杉优作在那天晚上去了KB保安公司！

优作：哇啊！

（全场哗然）

哥多：为什么这小子要去保安公司并且又把钱包遗失在那里了？看起来好像是为了伪造不在场证明而特意丢在那里的！

成步堂：这……一定是他在使用这东西的时候弄丢的。（取出KEY CARD）这是进入KB保安公司的社长室必须用这卡片。

哥多：社长室？

成步堂（得意）：你还不明白吗？优作君在那天晚上1点的时候进了KB保安公司的社长室！



哥多：（挫败状，一个劲猛喝咖啡）

（全场听众再次哗然）

裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！案发当时被告在KB保安公司，辩护方你似乎有完美的证据？

哥多：我反对！怪人被保安公司的社长所恐吓……你难道全面地调查过那个社长吗？

成步堂：啊！这……倒没有……

哥多：你连见都没见过人家，就诬蔑他为"恐吓者"……你到底想怎么样啊？

成步堂（大汗）：（KAO，都已经见过面的人都被你诬陷为"怪人"那又算什么？）

裁判长：唔……"被告天杉优作进了社长室"，如果这是事实的话，那么必须要有能证明的证人才对！

真宵：成步堂君！不如我们现在就去把社长找来吧？

成步堂：没这必要。

哥多：什么意思？陈步堂。

成步堂：因为已经有一个人能够证明了。

（出示人物"矢张政志"）

裁判长：这个看起来这么吊儿郎当的青年是谁啊？

成步堂：你见过他的，还记得吗？

裁判长：唔……为什么我一看见他就一个劲地



冒汗啊。

真宵：好像已经不记得了啊。也难怪，都是两年前的事了。说不定记忆都已经被封印了呢。

成步堂：……在案发当晚，他在KB保安公司担任保安。

哥多：保安？

成步堂：问题……就出在这张钥匙卡上。因为矢张曾经说过"根据序列号，只要进入社长室就会留下记录"。

裁判长：唔……

成步堂：所以，根本就没有调查社长的必要！只要调查钥匙卡的数据，一切便真相大白了！

哥多（突然喷出咖啡）：噗！

（观众们你一言我一语地讨论起来，片刻后……）

裁判长：怎么办？哥多检察官。

哥多：KB保安公司的社长名叫"毒岛黑兵卫"，不过现在没办法联系到他，钥匙卡上的数据倒是出来了……是这样的。

裁判长：那……数据的结果到底怎样？

哥多：钥匙卡上的序列号与使用记录一致的。钥匙卡使用的时间……是凌晨1点。

裁判长：那么……这样一来，这张照片中出现假面MASK就不可能了啊！
哥多：不错！正是如此。才2分钟的时间倒一杯咖啡也不够啊……
成步堂：那……那么……
哥多：……被告天杉优作事发当晚在社长室，检查方承认这是事实，天杉优作不是假面MASK。
真宵：干得好！成步堂君！
裁判长（敲打木槌）：就到此为止吧！我们差点把罪名诬陷给无辜的青年啊……令人讨厌的“怪人”的罪名。
（忽然一阵沉默）
成步堂（狂汗）：怎、怎么了？裁判长。
裁判长：那我现在就下判决了啊……你们没什么异议了吧？
成步堂：没有！
裁判长：好！那么法庭判被告天杉优作无罪。
（全场欢呼）



裁判长：那，本日就在此休庭！

同日　下午2点24分

地方裁判所　被告人第4休息室

真宵：成步堂君果然是正确的呢！我，有点害羞了。
希华：龙一君！
成步堂：啊。希华小姐……
希华（笑）：我相信你能办到的，龙一君！我真的很感谢你哦。
成步堂：哈哈，哪里……（说得人家脸都红了……）
春美（不知从哪里冒出来的）：成步堂君！恭喜你了！
成步堂：啊！春、春美……（我怎么有种不祥的预感……）
春美（怒视）：啊！这个女人是谁？
成步堂：啊，不是的。她是……
春美：竟然在真宵面前公然和别的女人……（“啪”地给了成步堂一个耳光）恬不知耻！
成步堂：（唔唔唔……被打嘴巴了）
真宵：这……春美，其实她是天杉优作先生的夫人啊。
春美（大惊）：好你个成步堂！
成步堂：啊？
春美（暴怒）：没想到你连人家的老婆都……
成步堂：不不不，不是的！
春美：不可原谅！（给了成步堂两边脸上各打了一个耳光）
成步堂：（唔唔唔……左右各打了一下……）
真宵：行了！罐子总算是拿回来了，怪人也被抓住了！
希华：就是啊！多亏成步堂君了。
真宵：不过，拿回罐子的不是希华小姐吗！谢谢了！
希华：哈哈。哪里哪里。你这么说的话我就不好意思了。
成步堂（看着优作）：（事件明明解决了啊，这家伙怎么还摆着一副苦瓜脸啊……）
优作：唔唔……人家明明就是怪人啊。啊，不，应该说我宁可做怪人。
希华：怎么了？我可都是为了优作君才这么努力的哦！
优作：嗯。我很高兴哦，希华。但是……
哥多（走了过来）：……但是，你们还不能高兴得太早。这就是所谓的人生的不如意啊，我的伙伴！
成步堂：哥多检察官！为什么你会在这里！
哥多：什么啊……我是专程来向我的伙伴道谢的。陈步堂君。
成步堂（流汗）：（在叫人家“伙伴”前最好先把名字给记住了……）
哥多：不玩你了。
成步堂：？
哥多：今天一大早，毒岛黑兵卫的尸体被发现



了。
真宵：毒岛？好像最近在哪里听到过这个名字。
希华（震惊）：那……不是KB保安公司社长的名字吗？
真宵（大惊）：尸、尸体？
哥多：死亡推定时间是……9月12日凌晨1点左右。
成步堂：9月12日凌晨1点？那不是……
哥多：……不错，我的伙伴。怪人正在偷那个不值钱的破罐子的时候KB保安公司……死了一个人。
成步堂：这……就是你来这里的原因？
哥多：你可明白了吧？伙计……我们今天一起合作证明了的东西……你不会已经忘记了吧？
成步堂不解：（"合作"？）
哥多：9月12号凌晨1点，天杉优作在KB保安公司社长室……也就是杀人现场。被被害者的恐吓信所要挟……所以他抱着无限的杀意。
真宵（不解）：你说什么？杀意？
哥多：你们不要说不知道啊。天杉优作以前是KB保安公司的职员……他可是一个专业的保安哦。
成步堂：（KB保安公司的……职员？）
哥多：今天法庭上，你我协力证明了他的"反不在场证明"。
真宵：反……
哥多："被告不是怪人。所以在犯罪的时刻，他在另外一个现场"。
希华：胡说！怎么可能……
优作：我是怪人……
哥多：天杉优作，你还是难逃拘留，不过罪名稍微有点变化。这次是杀人嫌疑。
成步堂：怎么会这样……
哥多：我的大律师……你千万不要让我有受挫感。
成步堂：……
哥多：你应该是个有"实力"的家伙啊，怎么可能就这个水平？
春美：成步堂君，难道你和这位检察官以前就认识？
哥多：我是为了和你决斗而从地狱归来的。你难道不想让我更爽吗？
成步堂：（这男人究竟是谁！虽然很安静，但是我却能感受到那强烈的"敌意"……）
哥多：那么，天杉优作我带走了。
成步堂：……
真宵：成、成步堂君，这到底是怎么回事？
成步堂：我们的委托人在我们的面前以杀人嫌疑被逮捕了。而完美地证明他罪行的……却是我们自己。
希华（大叫）：优作君！
成步堂：（已经受到无罪判决的天杉优作却以杀人嫌疑被逮捕……事情究竟将如何展开呢……）

未完待续



在《掌机王》里，
人人都是……

掌门人

又是一年春来到，《掌机王》第八辑与玩友们再度相约，去年圣诞节过后GBA市场就进入了淡季，虽说也有重量级大作但孤军难担大任。与GBA游戏淡季相反，《掌机王》第七辑发售后，玩家们热情洋溢的来信让小编们暖到了心里，再次谢谢大家对《掌机王》的支持，并祝各位玩友玩游戏玩得快乐，看《掌机王》看得开心。

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

《掌机王》的各位同志：

你们好！我相当酷爱男生喜爱的东西，寒假还未来临，就开始盘算着要买GBA SP了，经过我班男生的精心指导和讲解，略懂了GBA的信息和其“规模”。

考完试我就拉着我妈妈到了游戏专卖店，老板夫妇是看上去挺老实的夫妻俩，走进店里，里面都是男生在挑选游戏卡。我指了下SP说要看看，周围的男生就围了过来，不仅是他们，连附近买被子的、装修的、缝纫的都凑过来看，大冷天搞得我气快没喘过来——夸张！等买好了SP，看着红红的百元大钞递给了老板，心里好痛哦，有点后悔的感觉了。

等到了家，啊呀，只顾了买机器怎么会没买卡带？老板强力推荐了《火影忍者》，说让我先玩，不好玩再来换。就这样回到了家，打开SP，背光灯马上亮了起来，彩色的画面随之跳出，心里一下子激动起来，但是好景不长，玩到第二关的一个高山处，再也跳不上去了，只好把它丢到一旁。

到了学校，准备在男生面前“招摇”一下，就问他们这里如何过？他们也研究了很久才知道——连按就可以了。后来去换卡，同学们都说《牧场物语》很好玩，我跟老板说，他却强力推荐了《星之卡比》，看了看还蛮可爱的，但是我玩的时候，只能用两个字形容：简单，我没用多少时间就玩穿啦。

过了一阵，终于买了盘《牧场物语》，真是好玩哦，我整天和妈妈说我的牛、我的羊、我的鸡……不过好景又不长，我玩到秋19忘了存档，回到了夏10，好惨哦，我就跟妈妈诉苦：“我的牛没了、我的羊也没了，555……”

T.LL.xx

同情你的母亲，给你买了SP还要听你的诉苦——呵呵，开玩笑。《牧场物语》确实是个非常好玩的游戏，现在《牧场物语 女生版》也出了，不知道T.LL.xx有没有玩到，再玩要记得随时存档哦。

我看《掌机王》第七辑

这辑“《掌机王》自由谈”真叫逗，研究中心真叫爽。我先看了《光明之魂Ⅱ角色分析报告》才发现：这才是我们游戏人真正想要的；看完年鉴，又感“生不逢时”（为何偏赶上要高考，精品大作没时间玩，我怕再也控制不住自己）；还有，一边听《拳皇2000》的音乐，一边看着白兔的《掌机演义》真是不可比拟的享受，若不是《东西争霸》的时间到了，我绝不会分期阅读，看到最后，任天堂的处境又令我担心玩家的未来，或许这种担心是多余的。

把这封信这个放出来是鼓励一下撰稿人，这期他们还会带给大家不少的好东西。希望大家能喜欢，也欢迎各位玩友给《掌机王》投稿加入到《掌机王》第九辑撰稿人行列之中。

"手掌王"大爷——LIKY：

哼哼，伴随着仓木麻衣JJ的《WINTER BELL》，在圣诞节，我在此写信（"此"指代学校）。

那个，首先我想说我对《掌机王7》的封面的喜爱，在红色的背景上一片片雪花，一个孩子（原型似乎是卡伦，怎么变小了）抱着一个礼盒，礼盒上面分明写着"送礼只送GBA SP"，一种莫名的喜爱，打开书一看，GBA SP呢？"老板，你是不是独吞了GBA SP？""胡说，你诬陷好人。"——555，书上明明写着送SP，为什么不送？只是可惜，我们这今天没下雪，你们那下了吗？



其次，我要说的是本期的赠品，实在是太"卡哇伊"了，带到学校就遭女生抢劫，给我留下张库巴，还对我张牙舞爪的笑，可恶！

无锡 浦敏京

经浦玩友一提醒，《掌机王》第七辑封面的小朋友还真的越看越像卡伦，头发、眼睛、肤色……好眼力啊，可惜原型确实不是卡伦，呵呵。

LIKY大人：

你好，我从去年升入大专，在这半年的学习生活中都是靠GBA过来的，我们寝室共有8人，加我共3人有GBA，我又联系一个旁边寝室有GBA的人，于是一到晚自习后，四台GBA就联在一起。我作为寝室里面的游戏带头人兼策划，曾成功举办过寝室里面的《马里奥赛车》大赛（一卡四人）、《实况足球》大赛（联赛制）、《KOF EX2》大赛（八强赛）以及最后的集大成之作的"斗魂"大赛（模仿日本的"斗剧"大赛，比赛项目分别为：《铁拳A》、《SF II X 苏生》、《KOF EX2》和《街霸Z3↑》），每天晚上寝室里笑声不断，有几个室友为了爆《DQM》而通宵打GBA，其精神可嘉——最后祝愿天下掌机迷们学业有成，玩游戏一帆风顺，掌机族新年游戏爆机无限。

辽宁 于淼强

好激烈的掌机大赛呀！《掌机王》也在此祝你们的"斗魂"大赛越办越火，规模越来越大。

本人现有一台GBA，他的获得完全是偶然中的偶然，你们大家千千万万别笑啊。在开学时我的女友（我承认我早恋，我知错了）提出要分手，我当时也不知为什么，居然答应了，可后来却痛苦不已，一气之下打电话回去告诉了父母（想横了），可父母不但没骂我还不断安慰我。有一次我玩同学的GBA，老妈打来电话，我边打边接，老妈也听见了GBA的声音，问我是啥，我说是GBA，她不懂，我干脆说是游戏机，她就突然问我想不想要——当然想了，于是就问我多少钱，我随口说1000多元（我真的不知道多少钱），但老妈也欣然答应了（笑）。哪想入手的是SP，也只800元啊，算是失恋的补偿吧。

重庆 曾俊

耳边响起那首熟悉的歌《世上只有妈妈好》……

zhkthg：我是一个游戏爱好者加模型制作爱好者，最近闲着无聊自己把GBA的机壳拆了改颜色。不过第一次改得不是很好，但是效果还算满意，特此想投稿于掌机王，与大家一同分享，希望可以被录取。



首先，将整个GBA拆到只剩下外壳，然后用2000号砂纸（田宫的）打磨外壳表面，然后就开始喷漆了。喷漆之前，还要用遮盖胶带把屏幕和后面的标签遮盖了！如果是透明的外壳，还想保持透明度不变，就用透明漆调出自己喜欢的颜色，至于颜色就在于自己的创意了，想将整个机壳喷成迷彩的都可以。涂料，我用的是田宫的亚克力涂料，将涂料1：1（涂

料：溶剂）调和，然后倒入喷枪，打开气泵，开始作业吧。仔细地来回喷，直喷到自己满意为止。喷漆完毕等一天风干，漆干了以后在棉花上挤点1000号打磨膏在机壳上来回摩擦，直到漆面平滑为止。最后再喷上一层保护漆（亮光漆或半亮光都可以，看自己喜好啦），等干了以后组装起来就完成了。如果你身边有喜欢模型而且制作得不错的朋友，可以让他帮你做做看哦，不过一定要小心再小心——如果弄坏了，可就惨喽！



佩服 zhkthg 君，但各位玩家不要轻易模仿，莫拿自己的爱机来锻炼 DIY 能力啊。

LKIY，你好，又是我，粗心的木子，还记得我吗？最近好吗？最近没有什么游戏玩了，想到《掌机王》就想把自己的游戏史写一下了，想在下期“掌门人”栏目占一个小角落（^_^）。

在玩掌机以前一直都在玩着FC，对别人说的什么MD、PS、DC、SS都不是很明白（不就是游戏机吗？那么多叫法-_-+），只知道FC上面还有一个叫SFC的老大……上了初二以后一次暑假到小叔叔家玩，看见一个小游戏机在床上，心想不就是一台俄罗斯方块在那里吗，就没有在意了。后来晚上无聊没有事做，就想到玩一会俄罗斯方块，拿起机子找了老半天才找到那个开关（汗），打开画面发现原来有好多个游戏在里面：《扑克牌》、《米老鼠》、《魂斗罗》……好多我在FC上喜欢的游戏！顿时只有一个想法——借回家玩。玩了一个假期才在朋友那儿知道了这个游戏机叫GAME BOY，简称GB。开学了，同学见我有这个宝贝，都来“认识”一下这个小“砖头”，记得有个小胖子拿我GB玩了两天，抽屉里就满满的一堆新华牌5号电池了。一个同学借我《格斗之王96》玩时，我才第一次知道原来可以换游戏卡玩的。时间飞逝，上了中专后买了属于自己的GB，虽然那时GBC已经盛行了（我比较落伍，人家现在都GBA SP，就我还老式GBA），卡带还是向别人借来玩的，因为自己的零用钱少，存了3周才决定去买一盒属于自己的卡。问BOSS现在什么游戏最流行？BOSS沉默，从后面找出一本2000年GB游戏年鉴，我找了N久，发现讲《口袋妖怪》的新闻最多，和BOSS杀了20分钟，才以65元买下来。《口袋 红》是我买的第一个GB游戏，我玩了1个学期。中专二年级把GB砖头卖给了个同班的一个男生，买了GBC（那时GBA有了，卖1000多元），玩了好多GBC专用的游戏，最经典的就是GBC的《潜龙谍影》了，玩得班上掀起了一股特工热。中专最后一年买了GBA（那时GBA SP出现-_-），从《机战A》玩到现在的《冲击尾巴团》也就玩了8、9个游戏，除了《冲击尾巴团》以外，其他的都很耐玩——现在玩游戏没有以前那种心情了，因为还要工作。最近找BOSS要了盒《18合1》的GB卡来怀旧，玩着当年刚接触GB时的游戏心里好激动呀！现在除了玩GBA的《WE》和怀旧，也就天天盼着《掌机王》发售了，挺难等的……如今感觉还是以前的日子好，有GB陪伴的日子里忘记了烦恼、忘记了时间、忘记了作业，不知不觉长大了，以后的孩子有电脑陪伴，不会体验到我们玩GB的心情，我会把有GB陪伴和《掌机王》陪伴的日子埋在心里，直到永远。



木子歆

邮购《掌机王》

不少读者来信询问是否还有以前的《掌机王》，目前杂志社还有《掌机王》第四、五、六、七辑可供邮购，

邮购地址是**兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术，邮编：730000**

需要邮购的玩友多关注《游戏机实用技术》的《读编往来》的邮购信息。邮购时最好留下联系电话，便于出了问题时联系，对邮购事宜有疑问的读者，可发Email至ad@ucg.com.cn

我有一些问题想问你们：①市场上可有SP的外壳出售？我的机子颜色都褪的不成样了(T_T)。②PSP什么时候上市，我好期待啊！

无锡 章凯



①市场上现在出了不少种SP的外壳，价格在60～80元之间，如果在BOSS处换机壳还要增加不少手续费。②有传闻说SCE预定在今年底发售PSP，但从PSP公布的各种性能以及现在的完成度来看，能于年底准确发售的可能性并不是很大。

我是一个GBA爱好者，但对电脑不太懂，买了一个EZ FLASH2 PS，不知道怎么安装驱动程序。是否可以从网上下载最新的驱动程序到电脑里？要烧录的游戏是否先下载到电脑里然后转到卡里？是否每次都要用驱动程序？有没有不用驱动程序就可下载的游戏？

Yun

驱动程序可以从EZ的官方网站下载，而且下载的都是最新的驱动版本，EZ官方网站下载页：http://www.ezflash.cn/downloadc.asp。截稿时的版本是EZClient 3.01，将驱动下载解压后，点击“EZClient”的图标就打开烧录界面了。烧录游戏都是通过烧录器将保存在电脑里的ROM烧录到卡里的，不用驱动程序就可下载的游戏目前还没有。通过USB连接烧录器时如果出现了什么问题，本期的《实话实说Ⅲ》有解决方法可以参考。

LIKY帅哥，春节快乐。小弟我刚购得GBA SP一台，有问题如下：①JS说头三次充电都要充12小时，是真的吗？②GBA SP每回充电是等到电源指示灯红了充还是玩到自动关机再充？LIKY大哥一定要回答我啊，谢谢。

kaysse2268

①GBA SP的说明书上没有写到关于第一次充电的说明，但按照手机锂电池的方法，前三次充电确实要12小时，稳妥起见还是照BOSS说的去给SP充电吧。②因为GBA SP所用的是锂电池，无论是灯红时还是自动关机后充电都可以。

您好，有几个问题想请教一下：①GBA SP的标准配置有什么？需要多少钱？②为何有些地方卖600多元，有些地方卖800多元？③各种版本有差别吗？

①GBA SP的标准配置是主机和电源，根据地区差价不同，价格在800～900元之间；②800多元现在是正常价格。600多元的大概是GBA套餐吧？如果是游戏店里出现600多元的SP，极有可能是二手货；如果在广告上看600元购买SP的报价更不要信。总之，商家以赢利为目的，新的带原装电池的GBA SP卖到700元以下是非常不正常的，各位玩家一定注意。③差别不大，其中亚版、欧版的电源电压为220V，可以直接插到插座上；其他的日版、美版、台湾版SP的电源电压都为110V，需要再买个110－220V变压器才能插到的220V插座上，当然也可以买个220V的SP电源。

我近期原想入手SP，但考虑到搓起来不爽，又想买个GBA算了，不知道现在国内还有全新机卖的没？另外关于导电胶，SP的金属片导电比起GBA的导电胶来，是否耐用？现在市面上是否容易更换？你强烈推荐的北通充电宝1200毫安是镍氢还是镍镉？JS改机都会动哪些部件？

Sonic1982

个人建议您最好购买SP，SP的手感适应了也没什么别扭的，而且SP为金属片导电式按键几乎没有按坏的可能，而GBA的按键胶皮玩格斗游戏很容易按坏，GBA导电胶皮一套价格15元左右，但玩上半个月格斗游戏基本也就坏掉。GBA用电池请参考《掌机王》第三辑的《给你的GBA强劲动力》一文选购市售的镍氢充电电池，个人并不推荐用游戏店中所卖任何品牌的充电宝、电池包。至于JS改机，只要把旧机器换个新壳，就足以把玩家坑惨了。

《掌机王》里是不是也可以由读者自己写心得与众FANS分享，虽然我很菜不过也有发言权。

当然可以啦，如果精彩还可以选入自由谈。

听说EZFA的烧卡器上没有附带驱动，有这回事吗？电影卡CF在哪有卖？哪个牌子的最好？

柳州 韦龙

确实没有带驱动，不过可以从EZFA的官网站上下载：http://www.gba-toys.com/index.htm。你说的电影卡CF是作为存储媒质的Compact Flash吧？在卖数码相机处就可以买得到，品牌方面，编辑部的几个摄影狂人一致推荐SanDisk。



①我们这里BOSS们不进新卡，LIKY大哥是否能帮忙介绍一个地方可以邮购的？烧录器又要和电脑一起（家里电脑被老爸封印），别处的我不太信任，LIKY大哥的介绍我才放心。

②我的掌机掉色十分的厉害！银色的那台，我是否可以自己在上面喷自己喜欢的颜色？会不会有什么负面影响？

③在《掌机王》第五辑中，GB和GBA上的相机我很想得到一台，不知价钱多少？（LIKY真幸运，50元……）

④我有一台"板砖"（最早期的GB），里面有原装的荧光灯，不知现在有没有收藏价值？如果卖要多少银子？屏幕很新，手感很好，不过颜色是肉皮色……好难看的！

⑤GBA上有没有《生化》系列的作品？这方面的广告我听的不多，恐龙危机有吗？3D的吗？听说的，是多少M的？希望大哥大姐们帮介绍几款。

山东 恋战

①个人意见还是不要邮购的好，现在很多游戏店在卖烧录卡给玩家后，都有针对没有电脑的玩家提供收费烧录服务，一般来说烧录一次价格是5~10元，去附近游戏店看看有没有这个服务？

②呵呵，真是巧，本期《掌机王》正有给机壳喷漆的详细方法，不过因为涉及到拆机、卸屏幕，如果动手能力不是很强还是不要做了。阿修罗听到后还帮补充说："记得喷色时戴口罩，否则会吸入有害物质D。"（-_-b）

③LIKY的口袋相机可绝对是稀品中的稀品，其发售后的两年内在国内都很少见，何况现在？GBA的那个新口袋相机现在国内也同样是珍品中的珍品，只能随缘而遇了。

④带有原装荧光灯的板砖GB？是GB Light吗？不过GB Light是使用背景光源的，而且也不是"板砖"。难道是什么限定版？总之，您手中这个荧光灯板砖GB的珍稀度绝不亚于LIKY的口袋相机哦。

⑤唉，让喜爱"《生化危机》系列"的朋友们失望了，此消息确属谣言，关于GBA的八卦的新闻非常之多，而且八卦新闻制作起来比真正的新闻还容易，各位玩友且莫上当，想及时获得GBA新作准确预告的话，还是留意一下每期《游戏机实用技术》的新作发售表吧。



▲八卦新闻之GBA版《电影街霸》。

①GBA和GBA SP到底哪一种玩的游戏更多一点，因为我正在努力买一台，但不知哪种玩的游戏多？②SP+周边组合最贵要多少人民币？中等一点或好一点的卡要多少钱？③看另一掌机杂志上说GBA在市场上只有翻新机，是不是真的？SP有吗？④照着《掌机王4》上的购买攻略是否真能买到最好的？

云南 影子

①GBA和GBA SP可以玩的游戏是完全相同的。②影子玩家所说"SP+周边组合"是一些游戏店推出的套餐式销售吧？大约在1000元左右，但其中一些周边很多余。③至于GBA都是翻新机的说法，也没那么绝对，但GBA因为屏幕暗，钱够的话还是购买SP吧。只要有机壳这种周边出现再碰上JS，谁也不敢保证不会买到换个新壳的二手货，偏偏SP的机壳也到处有卖了。④杂志的购机攻略、推荐等文章也是给玩家一个参考，有些问题还不能拘泥，比如原装电池，杂志每刊出一次真伪辨别方法，造假者就把他们的假电池做得更逼真。总之，买前打听一下游戏店的信誉，还有就是购买时一定要记得向BOSS索要收据这类购买凭证，以防万一。

交流空间

大家好，交流空间又与大家见面了，收到很多玩友来信说从《交流空间》结识了不少朋友，真为大家高兴啊。希望大家能继续踊跃报名，在这里相识并成为朋友——再次请各位玩友来信写通信地址时记得写上邮政编码，我们帮大家查，也只能查到市县一级的，各位别忘啦。

姓名：王成林　　性别：BOY
昵称：寂寞男孩　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP（银白色）
QQ：182258858
MSN：wcl52199@hotmail.com
Email：wcl011@yahoo.com.cn
最喜欢的游戏：《泡泡龙》、《恶魔城》、《双截龙》、"《超级机器人大战》系列"、"《格斗之王》系列"。
通信地址：广东省深圳市南山区科技园创维大厦A104号
邮编：518000
想说的话：愿交天下朋友，共建游戏人生，来信必回。

姓名：张政宇　　人称：ZERY
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP（BLACK）
QQ：124147002
e—mail：rockmanalx@tom.com.cn
喜欢的游戏："《机战》系列"、RPG游戏
联系地址：广东省惠州市实验中学高一（2）班
邮政编码：516001
想说的话：愿结交天下掌机朋友。

真名：戴伍　　笔名：顺贤
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
拥有游戏："《火焰之纹章》系列"、《J联盟创造球会》、《三国志》、"《黄金太阳》系列"。
通信地址：安徽省安庆市第九中学高一（4）班
邮编：246001
对大家说的话：所有的地下玩家们，保护主机比玩游戏更重要啊。

姓名：王陶伟　　别名：黑桃国王
性别：男　　年龄：17岁
拥有掌机：GB、GBA、WSC
QQ：151482514
喜欢A·RPG、SLG、ACT，喜欢的游戏有"《口袋妖怪》系列"、"《火焰纹章》系列"、《新约圣剑传说》……
地址：上海浦东南路东南新村27号503室
邮编：200003
想说的话：弹吉他，玩游戏是我的两大乐趣，愿意和天下喜欢掌机的人做朋友

姓名：Louis　　性别：男
年龄：17　　QQ：214893468
喜欢的游戏："《机战》系列"
通信地址：郑州市北二七路119号付25号
邮编：450000
想说的话：人生不能没有游戏 不能没有《掌机王》。

姓名：雷凝　　性别：女孩
QQ：258763181
拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《游戏王》系列"
通信地址：山东省青岛市市南区东海路20号樱花园A2—5D
邮编：266071
我是游戏上的巨人，掌机上的超人！

笔名：向月葵　　性别：男
年龄：16岁　　QQ：121474513
拥有掌机：GBA、WSC
喜欢的游戏：《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、多数RPG类型游戏、《游戏王5、6》
想对大家说：小弟乃玩《口袋》二流人物，简单的问题问我，复杂的我帮你找高手问，一定能给你满意的答案。

姓名：坠落の流星　　性别：我怎么能告诉你我是男的呢？
QQ：682501　　拥有掌机：GBA SP
Email：Death_zf@msn.com
喜爱的游戏：除了战略其他都喜欢
地址：安徽马鞍山站东新村27栋301室
邮编：243000
想要说的一句话：MM们，记得我哦，QQ偶天天上啊！

姓名：黄国棣　　人称：肥仔、芒果
性别：Boy　　年龄：17
拥有的掌机：A·RPG、RPG、ACT
现拥有的游戏："《机战》系列"、《SD高达G世纪A》、《实况足球》、《马里奥赛车》、《幻想传说》、《游戏王6》
通信地址：广东省韶关市铁路一中高二（3）班
邮编：512000
想说的话：愿天下所有爱玩GBA的人都快乐。

姓名：D·SNAKE　性别：男
年龄：24　拥有的掌机：GBA、GBA SP
QQ：152342668
Email：dannysnake@21cn.com
爱好：打机　最喜欢的game：All
想说对大家说的话：我想找一些可以和我分享game乐趣的朋友们。

姓名：常凯　昵称：冷月钟笛
性别：男　年龄：17
生日：1987/03/23　拥有掌机：GBA SP（银白）
QQ：174969157　Email：174969157@qq.com
喜欢的游戏类型有动作、休闲类的，喜欢的游戏有《指环王》、《恶魔城》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》等
拥有游戏：《V拉力》、《拳皇EX2》、《黄金太阳 开启的封印》、《口袋妖怪 蓝宝石》
通讯地址：大连市沙河口区春柳88－1－2－2号
邮编：116033

姓名：朱亚松（Eric）年龄：快18了
掌机年龄：从初一开始到现在
QQ：215928832
最爱的GBA游戏："《黄金太阳》系列"、《KOF EX2》、"《牧场物语》系列"（GBC上的《牧场2》和《3》我都玩过！）、"《恶魔城》系列"、"《火焰纹章》系列"、"《塞尔达》系列"（GBC上的三作我都玩过！）、《街头霸王ZERO3》、《马里奥赛车》、《最终幻想战略版》、《圣剑传说》（由于太多，省略）
通信地址：四川省绵阳市实验中学2005级16班
邮编：621000
最想对GBA玩友说的话：祝你们在2004年事事如意！心想事成！越玩越年轻！

姓名：高扬　昵称（英文名）：Lonun
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：RPG、FTG、ACT
QQ：39408407　邮编：210006
通信地址：南京市箍桶巷19号1栋304室
想说的话：喜欢游戏的朋友们，让我们联系起来吧，来信必复哦！

姓名：杨超　人称：宠物小精灵训练大师（缩写：宠物迷）
性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂时没有
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《海贼王》
通信地址：广东省汕头市金平区椰园10栋304房
邮编：515000
想说的话：狂妄自大是我的本性，有胆就和我比一下宠物小精灵，看看谁厉害，比试一下，最后祝《掌机王》永远受大家的欢迎，来信必回。

姓名：地狱死神　绰号：影子
性别：看名字就知道了　年龄：19
拥有的掌机：GBP（紫透），正在GBA或SP努力中，估计11月20日到手。
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》、《机战》等，基本上全部都喜欢，除个别的。
通信地址：云南省昆明市交林路15号燃料公司宿舍2单元201室
邮编：650000
想说的话：《口袋》是我的最爱，《牧场物语》是我的生活，《洛克人》是我的精神，《机战》是我的食粮，希望大家能成为我的朋友，也可以是非常好的朋友！

姓名：李彬杰　人称：大龙
性别：男　年龄：17
星座：射手座　QQ：61088907
拥有的掌机：GBA（透明蓝）、GBA SP（蓝）
拥有的掌机游戏：《光明之魂Ⅰ》、《光明之魂Ⅱ》、《雷曼》、《雷曼3》、《特种部队》、《古墓丽影》、《马里奥4》、《蝙蝠侠》、《索尼克》、《战斧》、《海豚》……
通信地址：浙江省温州市鹿城区信河街黄府巷32号203室收
邮编：325000
想说的话：大家有空写信给我哦！来信必复！

姓名：曹伟锋　性别：男
年龄：23　拥有掌机：GB、GBA
最爱的游戏：《机战》、《纹章》、《口袋妖怪》、《DQM》、《黄金太阳》、"《恶魔城》系列"
地址：上海市奉贤区庄行镇朱家港西村88号
邮编：201415
想说的话：天下玩友是一家，不论你喜欢什么游戏，都可以写信来交流，希望我们可以成为好朋友，谢谢。

姓名：草虫　拥有的掌机：GBA（橙色）
Email：shingujisakura.student@sina.com
拥有的卡带：《樱花大战 檄！》、《樱花大战 花组入队》、《心跳回忆 文艺篇·体育篇》、《炼金术士玛丽》、《炼金术士艾丽》、《塞尔达传说》、《棋魂2》
通信地址：上海市茅台路1111号2号楼403寝室3号
想说的话：喜欢漫画和游戏的我，愿和大家结为好友！

姓名：郑成捷　性别：男
年龄：17　拥有掌机：GB、GBA
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《心跳回忆》、《三国志》、《牧场物语》
通信地址：上海市徐汇区天平路387号201室
邮编：200030
想说的话：本人虽已在掌机上奋斗了六年，可真正能引以为荣的只有"《口袋》系列"游戏，希望各地口袋迷多来交流。

姓名：秀那达　性别：男
年龄：21　拥有的掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《大航海时代》（可惜没任何消息）、《皇骑》、"《指环王》系列"……
通信地址：浙江省杭州市下城区王马里40号
邮编：310004
想说的话：玩掌机的朋友们给我来信吧！

姓名：管帝　昵称：Dr.Smile
性别：男　年龄：19
星座：双子　QQ：65490948
Email：guandi1@163.com
拥有的掌机：SP（蓝）
喜欢的游戏：高达相关、机战相关、史氏任氏相关的全部精通，没有一个星期内爆不了的游戏！高效、神速就是我的作风；完美、究级是我的本色；超人、天才是我的外号；渊博、多才是我的特长！

姓名：陆达（Rousant）　性别：男
年龄：18岁刚满　拥有掌机：黑色GBA
QQ：263097920（乳酪面粉糊）
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、《晓月》、《红·蓝宝石》、《光明之魂Ⅱ》、所有的《机战》、《高达》。
通信地址：辽宁省锦州附中三年五班
邮编：121000
想说的话：我向往联机的乐趣，希望能找到玩友。

姓名：张晨　性别：男
拥有掌机：GBA（紫）QQ：63276306
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《合金弹头》（还未售）
想对大家说的话：永远是游戏迷、永远是老任Fan、永远是《掌机王》

姓名：王业　年龄：初二（－_－b）
拥有的掌机：一部黄色GB（坏了）、一部紫色GBA（烂了）、一部银色GBA SP（被抢了）、一部橙色GBA（现存）。
QQ：170959168、241989888
拥有的游戏：《游戏王5、6》、《光明之魂1、2》、《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、《洛克人1、2》、《黄金太阳 开启的封印》、《马里奥赛车》、《GT赛车》、《幻想传说》
通信地址：广东省深圳市福田区松领路南华中学初二（4）班
邮编：518031
我想对大家说："只要你爱掌机，你就是我的朋友。"

姓名：崔俊　性别：男
生日：1987年3月20日　QQ：317290655
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP（黑）
喜欢的游戏："《恶魔城》系列"、"《黄金太阳》系列"
想说的话：有时间就写信给我，没时间就打电话给我。

姓名：刘一虎　笔名：旗木卡卡西
性别：男　生日：1986年12月14日
拥有掌机：GB、GBA、PSone（汗，这也算掌机？）
最喜欢的掌机游戏："《火影忍者》系列"、《KOF》、《光明之魂2》、《机战R》、《牧场物语》、《黄金太阳》等
通信地址：上海市长宁区甘溪路100弄21号202室
邮编：200335
想对大家说的话：有空就写信来吧！我很想交些朋友，最好是《火影忍者》的FANS哦！

姓名：李鹏　昵称：冻结爱琴海
性别：男　年龄：20
拥有掌机：GBA、GBA SP（自己DIY了一个奶牛限定版）
拥有游戏：《光明之魂Ⅱ》、"《口袋妖怪》系列"以及很多很多。
QQ：264820659
通信地址：山东政法学院311信箱外经贸（2）班
邮编：250000
想说的话：希望能和喜欢游戏、日语的朋友通信。

姓名：李森　性别：Boy
年龄：16　QQ：181049389
星座：天蝎
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《机战D》、《牧场物语》、《KOF EX2》
通信地址：广东省湛江市赤坎区第九中学初三（10）班
想说的话：广交各位掌机迷。祝《掌机王》越办越好，愿我与大家能成为最好的玩友。

姓名：于淼强　绰号：西门町老人
性别：男　年龄：19岁
星座：魔羯座　生日：1986年12月27日
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《KOF EX2》、《V拉力3》、《Beat Mania GB》（GBC）、《月华剑士》（NGPC）……
地址：辽宁省大连市甘井子区南关岭东街6号大连职业技术学院机电分院28号信箱收
邮编：116037
想说的话：愿与天下掌机玩友切磋指教，来信必回！

姓名：王雨琪　性别：我可是Boy
年龄：20　星座：水瓶座
QQ：312984081
最喜欢的游戏：《瓦里奥制造》、《牧场物语》、《黄金太阳》
地址：吉林省长春市朝阳区昌平街西昌小区214栋307
邮编：130061
想说的话：游戏无边界，友谊更可贵，愿我们永远是朋友。

更正：上期"交流空间的王梦卢应为王梦虞，联系地址：天津市和平区常德道乐民里2号
邮编：300030

追忆——黄金太阳

文：becky

有人说它是掌机上的《FF》，也有人说它是GBA上永恒的经典。精美绝伦的画面，悦耳动听的音乐，宏大曲折的剧情……作为GBA上第一款原创RPG大作，《黄金太阳 开启的封印》以及其续作《黄金太阳 失落的时代》给国内的GBA玩家留下了深刻的印象。凭借着出色的音乐画面效果和宏大的剧情，"《黄金太阳》系列"给玩家们带来了前所未有的震憾。尽管《黄金太阳》两作在日本的销量各只有三十万左右（相比起《口袋妖怪》两作四百多万的销量来说真的非常可怜），但是在日式RPG并不吃香的北美市场上，《黄金太阳 开启的封印》以超过一百万的销量成为了GBA北美市场上首个百万级大作。而《黄金太阳 失落的时代》更是取得了近两百万的好成绩。一时间来，北美的各大游戏网站都充斥着老美们对《黄金太阳》的赞美之词。面对着这样经典的、同时又是自己最爱的游戏，在此借《掌机王》宝地，小侃一番。

《黄金太阳 开启的封印》

2001年8月1日，一个值得纪念的日子。因为在这一天，由CAMELOT制作、任天堂代理发行的《黄金太阳 开启的封印》在日本率先发售。从此，GBA上无原创RPG大作的尴尬局面被打破，而《开启的封印》也没有辜负玩家们的厚望。相比起其他的掌机RPG游戏，《开启的封印》有着其独特之处。

以往的掌机RPG游戏，由于掌机机能的限制，其画面与同时代的家用主机平台游戏的画面相比，简直是惨不忍睹。而《开启的封印》凭借着GBA强大的机能（就掌机方面而言）以及GBA屏幕三万二千色的发色数，画面效果有了质的飞跃，完全超越了SFC的水平。除去分辨率的因素，其画面的精美程度甚至可以媲美任何一款2D-RPG游戏。谈到《黄金太阳》的画面效果，就不能不提到它的战斗画面。Gamelot在制作《黄金太阳》的战斗引擎时，运用了一种被称为"伪3D"的技术（说到这个伪3D，我记得当时《电脑报》还给它起了个好听的名字，叫"魔幻3D"）。在战斗中，当玩家召唤召唤兽时以及在使用一些特殊的精神力攻击时，战斗画面的视角会发生变化，比如以主角为中心进行360度旋转等等。而这些特效的运用正是得益于这种"伪3D"技术，从而充分地利用了GBA那强大的2D机能和"可怜"的3D机能。召唤召唤兽时的动画运行得十分流畅，没有任何跳帧的现象。华丽的战斗画面、伴随着激昂的战斗音乐，确实给玩家带来了美的享受。

说到游戏的音乐，那就更值得一提了。整个"《黄金太阳》系列"的音乐都是十分经典。如果说游戏的画面因为有一定量的马赛克而要打上折扣的话，那么游戏的音乐简直就是无可挑剔。为了更好地表现游戏的音乐效果，CAMELOT专门请了交响乐团来进行游戏音乐的录制。比起一些厂商用合成器来应付了事，CAMELOT的敬业精神真是让人感动。虽然由于GBA机能的限制，游戏音乐的样本精度只有8位，但是其采样率高达63360Hz，因此音乐的素质非同一般：宏大而悠远的主题音乐很好地表达了主题的意境，而各个背景音乐不仅悦耳动听，还充分地烘托了场景的氛围。比如洞穴里的阴暗诡异，村庄中的平和安详，特别是世界地图上的那个BGM，让人听了就有一种向前冲的冲动。因此，我每次玩《黄金太阳》的时候，总要插上耳机，把音量调到最大，这样玩起来才有种身临其境的感觉。

本作的一大特色系统就是召唤兽系统。战斗中的召唤兽的种类是根据处于被召唤状态的元素精灵的属性和数量决定。谈到元素精灵，这也是本作的特色之一。这些像口袋妖怪一样可爱的精灵们是要靠玩家们搜寻或者完成一定的任务后才能得到。这样就大大地增加了游戏的趣味。但只是完成了游戏的主线剧情的话，是收集不到全部的28只精灵的。因此，若想完美通关的话，就必须找出游戏所有的隐藏要素。在游戏中，精灵可以像装备一样装备到主角们的身上，来提高主角们的能力，并且人物的职业是由

装备的精灵的数量和属性来决定的。正是得益于这些精灵帮助，《黄金太阳》中的主角们才有了各种各样的职业。在战斗中还可以释放精灵来攻击或者是提高主角们的能力。之后它们就处于被召唤状态，从而组成强大的召唤兽以等待着玩家们的召唤。召唤召唤兽时的画面十分华丽，不同的召唤兽有着不同召唤动画。单凭这些精美的动画就值得每个掌机玩家们一试。

如果一款游戏只是画面音乐出色是不足以被称为“经典”的。做为掌机第一款原创RPG，《黄金太阳 开启的封印》在吸取了一些传统RPG元素外，还大幅强化地图上的解谜部分。可以说，整个“《黄金太阳》系列”最大的特点就是种类丰富的谜题。而谜题的解决需要玩家能够灵活地利用各种各样的精神。本作的谜题设计既灵活有趣又不算变态，这也许是为了照顾一些RPG新手的缘故吧。但是我个人认为谜题的难度似乎低了点，就连游戏的终级迷宫——宝岛也是一样，对于一些解谜高手来说，这样的谜题简直是小菜一碟。

关于剧情，在网络上众说纷纭。有人说好，也有人说老套。说老套的人认为这无非又是去拯救世界，太俗了。在这里说说我的看法，《FF》的剧情都是大家公认的经典吧，但有哪款《FF》最终不是为了拯救世界？对于GBA的主要消费对象——青少年来说，宣扬“拯救世界”的思想对他们的身心发展有多么大的益处啊，从此以后将不会有战争，不会……唉，扯远了（笑）。不过我本人当时对CAMELOT将剧情分为两部作品的这一做法颇有微词，干嘛非要我们苦等十个月？（不过现在看来是值得的）另外，游戏对人物的刻画是比较成功的，每个人物都有自己独特的性格。就如罗宾他老妈基妮。在游戏的后期，当玩家回海迪亚村时，发现基妮卧病在床。她虽然告诉罗宾自己不要紧，并且说完后话后不再让罗宾进门，但她此时多么地希望罗宾能够陪在自己身边啊，因为她已经不能再失去罗宾——她惟一的亲人。这样开明的母亲，真是让人感动得想哭。而这只是整个游戏中的一个小小的片段，像这样充满人情味的场面还有很多很多。

好了，优点说得差不多了，接下来该谈谈本作的一些不足之处了。前面说到的谜题的难度低是一个，而战斗的难度小又是一个。难道是为了不破坏玩家们欣赏华丽的战斗画面的好心情？还是因为怕冗长的战斗影响玩家们解谜的思路？不管怎样，我觉得CAMELOT在把握游戏的难度上有一定的失误，并且游戏的隐藏要素简直少的可怜。除去一些支线剧情外，算的上是隐藏要素的就只有几个村子中的遗迹和宝岛了。而宝岛做为本作最终隐藏要素，其迷宫难度和BOSS难度实在是不尽人意，特别是那海盗船上的BOSS，就是HP多，除此之外，简直一无是处。难度低与隐藏要素少正是本作耐玩度不高的罪魁祸首。但是一个“To be continued……”引起了玩家们对其续作《黄金太阳 失落的时代》有了无限遐想，到底《开启的封印》的这些不足之处能在其续作中得以完善吗？终于，在2002年，《黄金太阳 失落的时代》浮出了水面。



《黄金太阳 失落的时代》

时隔十个月，万众瞩目的《黄金太阳 开启的封印》的续作《黄金太阳 失落的时代》终于于2002年6月18日在日本发售。托国内D版商的“洪福”，我在发售日的第二天就拿到了游戏。一入手我便迫不急待地玩了起来。终于在没日没夜地玩了一个星期后（多亏了放暑假），我通关了。尽管这个通关记录离完美通关还有一段距离（主要是不懂日文，手上又没有攻略，去不了那几个隐藏的迷宫，因此加起前作的精灵我一共只拿到了68只）。但是我却从中看到了CAMELOT的诚意。

相比起前作，《失落的时代》更接近于完美，其惟一的缺点就是没有中文版（这也算缺点？），不过真是多亏了《掌机王》第二辑的剧情小说，要不然非得等到2003年美版发售我才能了解大致的剧情，在这里要好好地感谢UCG的小编们。游戏的画面跟前作基本一样，都可算得上是GBA平台上画面最精美的游戏。借着出色的美工和强大的图像引擎，游戏中的每一个人物和场景都有着不俗的表现效果。游戏的人物都经过了细致描绘，每个人物都有着栩栩

如生的2D人物头像（前作也是如此）。由于GBA2.9英寸显示屏的缘故，我们无法看清人物细致的表情，但CAMELOT却想出了用如高兴、生气、沮丧等等一系列的表情符号来表现人物此时的心情，多么的巧妙啊！在场景的制作上，CAMELOT也没有放过任何一个细节。淌过水面所溅起的水花，踏过雪地时留下来的脚印，以及在海上航行时的波浪，都体现了厂商的细心之处。村落里的NPC们也不是只站在那儿"发呆"，而是一个个"动"了起来，给人一种生机勃勃的感觉。逼真的场景，栩栩如生的人物，使人仿佛置身其中。

音乐进步也是显而易见的，在前作的基础上，本作增添了更多的曲目，使《失落的时代》的BGM曲数高达97曲（真不知道是怎么放进去的）。本作的音乐跟前作相比毫不失色，不但将前作的音乐一一继承下来，更在此基础上加入了更多的音乐。音乐可以说是游戏的灵魂，它可以从另一方面表现游戏所要表达的感情。例如游戏的前期，世界地图音乐表现出来的是一种轻松、明快的旋律；而到了游戏的后期，当主角们得知了世界的平衡将要被打破的事实后，音乐的旋律也变得带有悲伤的意境。而最终之战的音乐更是表现出了一种与亲人们作战的无奈的感情（尽管主角们当时并不知道）。总之，游戏的音乐不仅完美地展现出游戏的意境，更使玩家们深刻地体会到了游戏所要表现的主题。



除了游戏的画面和音乐外，《失落的时代》的进步还体现在系统的一些细微之处。如在对话中按紧AB键可以自动进行对话（顺带提一下，《黄金太阳》中的对话实在是很罗嗦，要是一直按A键的话，恐怕GBA都要提前退休了）。还有就是可以随时随地地按热键进入休眠模式（前作只有在非对话和非战斗时才能进入），这样在一些紧要关头就可以休眠以节省电池和游戏时间，非常的方便。再有就是音乐欣赏模式，进入的方法不用我多说，大家都知道，这个可是个好东东，这么经典的音乐，又怎能不去好好地聆听一番呢？另外《失落的时代》新增了二周目系统，特别是其中的困难模式，满足了一部分喜欢挑战的玩家的欲望。由于容量增大到128Mb，本作剧情远比前作复杂曲折的多，主角也变为了前作中的"叛徒"加鲁西亚，从另一个角度演绎整个故事。随着剧情的发展，前作的许多谜团在《失落的时代》中都一一得到了解答。游戏解开了萨图罗斯和梅蒂娜偷取元素之星的目的，也解释了加鲁西亚甘愿背负污名的原因。跟据游戏的观点，只有阿历克斯一个人具有邪恶之心（亏他长的这么帅，真是人面兽心啊！）。整个事件都是由他一个人挑起，相信正是在他的唆使下，萨、梅二人才会去偷元素之星，而阿历克斯的目的是想借释放炼金术时产生的黄金太阳现象来使自己获得强大的力量，幸好这一阴谋由于独眼神的出手没能实现，只是可怜的小萨跟小梅二人直到死也不知道自己是被人利用了。最终，在主角们的努力下，炼金术的力量被释放出来，维阿德世界的危机暂时得到缓解，而主角们也得到一个皆大欢喜的结局。这一典型的日式RPG的游戏能在欧美市场上取得巨大成功，足以说明其巨大的魅力。

召唤兽系统仍然是《失落的时代》的亮点之一。有很多人报怨前作中的召唤兽种类偏少，而本作新增的复合召唤能将不同属性的精灵组合在一起，从而召唤出强大的复合召唤兽，使召唤兽的种类大大地增加。这样不但增添战斗中的战略性（本作中的战斗，特别是二周目时的困难模式，可不像前作那样能够轻易了事），还极大地提高了玩家收集精灵和复合召唤兽的积极性。试想一下，这样华丽的召唤动画又怎能不看呢？而游戏中的复合召唤兽也不仅仅只有单纯进攻的能力，通常它们还附带了一些特殊效果，像游戏的终极召唤兽"イリス"，不但具有强大的攻击力，还附带着全员复活跟HP异常状态全恢复的效果，真不愧"终极"二字。加起前作中的28只，本作一共有72只元素精灵。由于世界版图的扩大，CAMELOT也就"理所当然"地将SQUARE的飞空艇"借鉴"了过来。玩家不得不奔波于各个大陆以获取新的元素精灵和新的召唤兽。

在《失落的时代》中，解谜用的精神从前作的14种增加到27种，从而使谜题的种类更加丰

富多彩，更加具有挑战性。而游戏的进程更是与解谜息息相关，只有当玩家获得了新的精神力后，才能通过相关的迷宫和关卡以发展新的剧情。而在一些大的迷宫中，更是需要依靠玩家灵活地运用各种精神力来开启机关以到达迷宫的深处。新颖的谜题不但锻炼了玩家们的大脑，更吸引着玩家不断深入游戏。游戏中的隐藏要素十分的丰富，相比起前作中"凑数"的宝岛，本作的四大隐藏迷宫显得专业得多。就拿游戏的终极迷宫——阿内莫内神殿来说，其进入的条件就十分的苛刻——玩家必需收集到全部的72只元素精灵（也就是说你要发掘出所有的隐藏要素）。而迷宫最深处的BOSS——无头骑士也没有辜负这个"最强"的称号。其恐怖的每回合三次攻击，成功率极高的召唤兽即死攻击以及变态的让玩家精灵处于待机状态的攻击，使大多玩家望而却步。而在它身后的石板，就是游戏的终极召唤兽"イリス"，因此无论如何都要打倒它。

纵观整个"《黄金太阳》系列"，在里面或多或少可以看到SEGA名作"《光明力量》系列"的影子（关于它们之间的关系，后面会有介绍），这也许是《黄金太阳》能在欧美获得巨大成功的原因之一（"《光明力量》系列"在欧美的人气可是相当高的）。对于这样一个可以载入GBA游戏史册的游戏系列来说，真的很希望它能继续下去，乃至成为掌机RPG游戏的典范。最后，引用UCG的一句话做评价：这游戏你可以不玩，但是不能不看！

关于 CAMELOT

随着"《黄金太阳》系列"在中国的大红大紫，不少玩家对其制作厂商CAMELOT产生了浓厚的兴趣，可真正了解它的人却少之又少，甚至可能有人对《黄金太阳》的生身之父——高桥兄弟都闻所未闻。这也难怪，毕竟自从高桥兄弟创社以来（包括CAMELOT的前身CLIMAX），其制作的游戏全都是由硬件厂商代理发行，这样的事在日本游戏史上是绝无仅有的，但这也从另一方面说明了高桥兄弟自身雄厚的实力。下面我就就我知道的一些资料向大家简要地介绍一下高桥兄弟以及CAMELOT的情况。（资料主要参考自DARKBABY君的相关文章）

CAMELOT创使人之一的高桥宏之现年47岁，其弟高桥秀五比他小5岁。高桥宏之性格稳健，大学毕业后在NHK担任节目策划一职；而高桥秀五生性活泼，自小就对电脑有着浓厚的兴趣，大学时读的就是软件方面的专业。兄弟俩虽然性格迥异，但两人的兴趣爱好却有着惊人的相似。而与FC的一次偶然相遇，彻底地改变了兄弟俩的命运。

1985年，已经转行从事营销行业的高桥宏之被当时大红大紫的FC所吸引，当即就决定把



FC捧回家。从此，兄弟俩的闲暇时间就完全被FC给占据了。在众多的FC游戏中，两人被由宫本茂主持制作的《超级马里奥兄弟》深深折服了。尽管如此，但当时两人都没有产生以制作游戏为终生事业的想法。直到1987年，高桥宏之进入ENIX担任产品营销策划的事件成为了一个契机。

ENIX的社长福岛康博经过几次跟高桥宏之的交谈，发现这个营销策划对游戏有着独特的见解，当即就决定将他调入《勇者斗恶龙》开发组参于剧本策划方面的工作。此时的ENIX可谓为精英云集，崛井雄二、中村光一、饭岛建男、内藤宽以及后来的CAMELOT的元老级人物村守将志，无一不是响当当的人物。在这里，高桥宏之从他的天才同事那里学到了很多的东西，这也是他高速成长的一个时期。之后，在宏之的极力撮合下，高桥秀五也进入了《勇者斗恶龙》小组从事开发工作。随后发售的《DQ III》成为了FC上最热卖的RPG之一。之后，原开发小组的成员纷纷自立会社。而高桥兄弟也在内藤宽的劝说下加入了中村光一的CHUNSOFT参于《DQ IV》的开发。而又在这之后，高桥兄弟与内藤宽离开CHUNSOFT合资成立了CLIMAX，并由高桥宏之担任社长，从此走上了独立开发游戏的道路。1991年3月26日，高桥兄弟与内藤宽在世嘉的MD上推出了RPG游戏《光明与黑暗》，这也是高桥宏之担任总策划的第一部作品。虽然该作在日本反响平平，但在欧美却获得了极大的成功。一年后，高桥兄

弟又在MD上推出了《光明力量》。此作不但在日本引起了不少反响，在欧美更是引起了轰动。可在这之后高桥兄弟与内藤宽就此后的发展计划产生了不可调和的矛盾，继而愤然退出了CLIMAX，全身心地加入到世嘉为其组建SONIC小组。没想到1993年下半年后MD陷入苦战，死守世嘉阵营的高桥兄弟的事业也受到了重大的打击。但在这期间，以高桥兄弟为首的SONIC小组还是在MD平台上推出了《光明力量Ⅱ》，并为世嘉的GG制作了“《光明力量》系列”的三部外传，随后又于1994年为世嘉的MEGA CD推出了《光明力量CD》。尽管如此，由于世嘉在硬件市场上的节节败退，从根本上影响了上述游戏的销量。

终于，在1994年4月4日，高桥秀五突然宣布退出SONIC小组，组建了游戏开发公司CAMELOT，并与SCE签订了合作开发游戏的契约。虽然CAMELOT的公告上赫然写着高桥宏之任社长一职，但宏之却向世嘉推说这是弟弟的胡闹，自己什么也不知道，并加紧了对SS平台上的《光明传说》的开发。但从现在看来，这一切都是高桥兄弟精心策划的变通之策。经过一番协商后，由CAMELOT制作的对应PS平台的RPG游戏《BEYOND THE BEYOND》交由SCE代理发行。尽管此作素质一般，但在SCE的广告轰炸下仍然取得了不小的成功，一直躲在幕后的高桥宏之也忍不住跳出来对此作高谈阔论一番。而由于《光明传说》在夏季商战中只有区区十几万的销量，使得世嘉方面对高桥宏之此时的“出轨”行为极为不满。在了解了CAMELOT的真相后，世嘉的高层对高桥宏之发出了措词严厉的质询，而SCE也就CAMELOT与世嘉的关系向高桥秀五进行了询问。一时间高桥兄弟在两大阵营间处于进退两难的尴尬境地，但在高桥宏之杰出的外交手段下，兄弟俩在两大阵营中的地位反而大大提升了。96年到97年间，高桥兄弟不仅在SS上先后推出了《光明圣柜》和《光明力量Ⅲ》，还为PS制作了《大众高尔夫》，这些游戏都获得了一致的好评。之后，高桥宏之也宣布脱离SONIC小组从而进入CAMELOT就职。

1998年初，SCE对其第三方软件商进行了战略调整，并希望收购CAMELOT以将其纳入旗下成为子会社，而这一举动被崇尚自由的高桥兄弟断然拒绝。但与SCE的决裂使CAMELOT遭受了重创，随着元老级人物村守将至的离开，在目睹了世嘉内部高层之间的矛盾后，摆在高桥兄弟面前的似乎只有加入任天堂这一条路可走了。在与任天堂高层的亲密接触后，CAMELOT于1998年下半年正式加入了任天堂阵营。

一开始，高桥兄弟本想在N64上推出兄弟俩酝酿数年之久的一款名为《黄金太阳》的RPG游戏（怎么样，很吃惊吧！），可N64的销售状况很令他们担忧，于是他们决定先开发一款高尔夫游戏以打开局面。令高桥兄弟没想到的是，任天堂在审阅了CAMELOT的计划书后，竟然允许高桥兄弟使用马里奥等形象。在任天堂方面的信赖和恩惠下，1999年面市的《马里奥高尔夫64》获得了巨大的成功，全球销量近300万。之后的2000年，CAMELOT又在N64上推出了《马里奥网球64》，同样也取得了巨大的成功。这两款大作的热卖标志着CAMELOT成为了任天堂阵营举足轻重的角色。

随着GC与GBA的推出，CAMELOT的工作重心也随之发生改变。时隔数年，《黄金太阳》也终于在GBA上推出了。尽管这款被任天堂寄以厚望的大作在日本销量平平，但在世界范围内却获得了极大的成功，在全世界范围内共有6种语言版本发售（目前享有这种待遇的只有《黄金太阳》和《口袋妖怪》）。随着大陆版GBA发行消息的确定，相信届时也将会有中文版的“《黄金太阳》系列”的推出，让我们期待着这一天的到来吧！



后记： 历时几个晚上，我终于把这篇文章给写完了。也许有人会认为这篇文章已经过时了，毕竟连《失落的时代》都已经发售一年半多了。但是自《掌机王》创刊以来，居然没有一篇类似这样的关于《黄金太阳》的文章，这显然不是一款要载入GBA游戏史册的游戏所享有的待遇。毛爷爷说的好：“自己动手，丰衣足食”，写这篇文章，算是了却了我的一番心愿，也算是填补了《掌机王》的一块空白。在此，也把本文献给所有喜欢“《黄金太阳》系列”的朋友。

弹跳的乐趣

文：雨中行

——玩《口袋妖怪弹珠台》有感



大家好，我是小雨，这个新年各位过得怎么样？有没有玩什么好游戏啊？要知道，我可是发现了一个不错的游戏喔。有好的东西我怎敢私藏，现在我就将我的感受全盘托出，也好让大家都快乐。说了半天大家都还不知道这款游戏是什么吧（那你还不快说），其实啊，她就是任天堂的《口袋妖怪弹珠台》，玩过了吗？这个年我可就是靠它度过的啊，用心体会了这款游戏之后，我发现任天堂真不是盖的！就连原本平淡淡无味的弹珠台都能让人感到乐趣无穷。真是有点后悔，为什么游戏一出来的时候我不去玩呢，一定要等到没游戏玩的时候才去感受(汗)，真是该打啊，愧为“口袋饭”。好了，废话不说了，现在不管玩过没过该作的朋友都随我一起进入弹珠台的世界吧。

弹珠台之常识篇

中国有个成语，叫“爱屋及乌”。当我深深地被《口袋弹珠台》迷住之后，就产生了一种想法：弹珠台到底是什么样的？要知道，这可是我玩的第一个弹珠台的游戏，难道其他的弹珠台游戏也是像《口袋弹珠台》一样有趣的吗？要是真的是这样的话，那我怎么都没有发觉过呢。于是我就开始在网上搜索有关弹珠台的资





料，结果，怎么全都是有关《口袋弹珠台》的资料啊！这样的东西对我一点用处都没有（因为家里有很多了），气死我了，最后无奈只有不了了之(顺便说一句，在网上找到一个资料，世嘉最早也是做弹珠台的。真的？假的？)。网上找不到，就只有把目光转向了游戏，在游戏店东翻翻西找找，还真让我找到了弹珠台的游戏，GB上的《弹珠台66国大进行》，进行试玩了一下，发现一点意思都没有（汗），到底是很早的游戏了，而且还是黑白的，玩着玩着都不知我到底是在干什么，不过虽说如此，我还是发现了弹珠台的台面和《口袋弹珠台》中的台面差不多，只不过《66国大进行》的有分层而已，其





他嘛，就没发现什么不同的了（当然《口袋妖怪》中特有的抓宠进化是没有的啦）。不过，这次搜索我还得到了一样意外的收获：GBC的《口袋弹珠台》。这盘游戏说起来和GBA的《口袋弹珠台》都差不多，如果要说GBA上的是GBC的强化移植版也不为过。只不过真玩起来就会发现手感上差了点，而且抓宠进化的位置球难到了点，球速也相对更难，不算简单，我玩了几局之后就放进我家抽屉了，玩GBA的还来不及呢（笑）。从游戏中我得到了一个结论就是：原来弹珠台就是这样的，没有因为《口袋妖怪》的出现而有很大的区别，但我在生活中所发现的弹珠台差别就大了点。不知大家有没有在大街上看到过这样的弹珠游戏，就是一个弹簧把一个球弹出去，然后让球自己滚动，最后如果落到有奖的地方就有相应的奖励，当然大多时候都是无法落到这种地方的。我为了感受一下真实的弹珠台生活，就去小试了一把，结果花了我十元钱，什么都没得到（痛哭）。转了一大圈，弹珠台的知识还是处于一知半解的地步，唉，不用理这么多了，还是游戏对我好（再废话一句，不知《灌篮高手》中的樱木玩的弹子球是不是这个弹珠台，如果是的话，那不就是赌博性质的吗）。

弹珠台之游戏篇

前面的常识当成笑料看看就成，不用在意，现在说说我在玩这款游戏时的感受。最早玩这款游戏的时候只是在模拟器上小试了一把，完全都是冲着“口袋妖怪”这四个字去玩的，那时周围围着同学，他们吵着要玩别的游戏，而我也觉得这款游戏平平，也就算了。后来把她烧到烧录卡中是因为学校要放假了，电脑不能搬回家，我只能选一个游戏回家玩，我看来看去，

最后万幸还是选了她。然后在火车上就拿出来消磨时间，结果玩着玩着发现很有意思，虽说只是简单的把球弹到台面上去，但这中间就包含了不少的技巧。首先你不能让球掉下去，这是最基本的吧，看上去那个球和台面下方的两个挡板中的距离差不多，而且两边还有皮卡丘皮丘守护，但那球还真就是掉的那么顺，有时我玩球就是从“EVO”道转一圈都能掉下去，而且还经常发生（汗）。然后就是你把球弹上去要把这球弹到哪个位置，这点最难，也是弹珠台游戏的重点，球要到哪？抓宠还是进化？商店还是蛋？要不要高分？这些都是要考虑到的。但偏偏这球又不听话，你想要球到那可它就是偏偏不到那，而不要它到那的时候它就死命的往那撞，气都可以气死你。这只是弹珠台方面的，而这款游戏还挂上了口袋妖怪的名字，抓宠进化就是必不可少的了。这游戏不仅分红蓝两个版本，而且还有场景之分，这样一来妖怪的分布就是不同的了，这也算是《口袋妖怪》的特征。而收集全一定是各个玩家的心愿，虽说是弹珠台，但想收全妖怪也不比正统的简单多少，抓妖怪要分场景，而且场景还不是想到哪就到哪的，还要球弹到指定地点才行，这也无疑加大了难度。分场景就算了，还有就是出现





率，你要在同一个场景一直等才有可能碰到你想要的妖怪，有的时候一直碰到你不想要的妖怪、你想要的却不出现也是常有的事。碰到还要抓得到才行，虽说抓宠是简单了点，但有时一急，也有不成功的可能（比如说我）。还有是进化，妖怪的进化不是说只要是你有的妖怪就能在本局进化的，只能是你在本局抓到的妖怪才行。然后还有就是进化道具的分布了，不过还好所在的位置都是几个常要去的地方，我认为最难到达的一个地方就是蓝篇中的三只木果兽中的那个进化道具，位置不偏不倚，进化道具在那中间，而球就是不好到那，除非你是瞎撞到那的。还有弹珠台游戏分数是最重要的，而想要得到高分，通过普通的抓宠进化是很难的，只有在特殊台面中的分数才是真正的高，而且还要是四级的球才行。这里就是最紧张的时候，你不止要打倒圣兽，还要小心你的四级球不要掉下去，因为一旦球掉下就会降一级，那分数的损失是多大啊。以上就是我玩这款游戏的一点感受，给大家做个参考，希望大家看后也能像我一样喜欢上这个游戏。

弹珠台之恶评篇

本篇纯属恶搞，大家笑笑就可，不要当真。红蓝台面上站着的那些妖怪们大家都看到了吧。我盯着这些家伙，发现它们这么辛苦地站在这里怎么说也得给它们点荣誉称号吧（笑），评得不好，还望各位不要和我一般见识。





最佳组合：

这个非皮卡丘和皮丘莫属了，两个兄弟往那一站，不管球怎么掉都会安然无恙地回到台面上的，只是不知这球的质地是什么的，为什么一电就会往上跳，而且还不会坏。

最佳位置：

《口袋弹珠台》中站位最好的是哪一只呢？皮卡丘？火球鼠？还是别的？还是让我来告诉你吧，最佳位置是弹簧小猪！估计很多人都忽略了它的存在吧，我一开始也是这样，只是玩了GBC版的《口袋弹珠台》后发现少了什么啊，仔细一想，少了一个弹弹珠球的小家伙。任天堂的设计还真是全面啊，难道《红宝石·蓝宝石》和《弹珠台》是同时开发的？但是有一点可以肯定，那就是这是事先想好的了。

最佳客串：

这个客串嘛就只有《金银》中的菊草叶，火球鼠，小炬鳄和化石翼龙了。菊草叶、火球鼠和化石翼龙在游戏中可以算是兢兢业业的了，而我们的小炬鳄就不对了嘛，相当的偷懒啊，只是偶尔出现送送蛋而以。当然也有可能是它与化石翼龙从同一地点送蛋，它是走的而化石翼龙用飞的，所以更慢

最佳画笔：

想都不用想，巴鲁和伊露两只胖蜂的啦，它们两兄弟只要画笔一挥立马场景改变，真是又快又好，不知比起《金银》中的画家狗来谁更厉害？

草草开头草草结束，到这里，我的弹跳的乐趣就告一段落了。最后还是希望大家能够喜欢我的这篇文章喜欢这款游戏，这样，我也不算白忙一场（笑）。

昨天的故事

文：李尔

——讲述《GAME&WATCH》的故事

有点意外，让我碰上了这张卡，原本打算是买一盘《街霸ZERO3 ↑》去感受一下最强掌上格斗的魅力的，谁知没有这张卡带了，在无意的挑选中，竟让我发现《G&W FOR GBA》(以下称《G&W》)。对于G&W，我也早有耳闻，她可以算是元老级的掌机了，影响力非同一般，我最早知道她的名字应该是在《机器猫》(现称《多啦A梦》)这本漫画中吧，当时还是小孩的我捧着漫画看着书中的角色(名字记不清了，《机器猫》的版本过多，名字很容易弄混)手捧游戏机玩着游戏，要知道在当时，掌机的概念对我而言就是《俄罗斯方块》了，谁知原来掌机还是有其它游戏可以玩的啊(笑)，当时就很想有机会也能像漫画中的人物那样拿着掌机不玩《俄罗斯方块》的，虽说后来有了GBC，但我还是没能玩上一回这元老级的游戏。现在终于有了机会了。

迫不及待将卡插上爱机，进入游戏后，发现共有六个G&W的游戏，并且都有旧版和新版两个版本。我先任选了一个游戏进入了旧版的模式，小试了一下发现，虽说画面不怎么样(二十年前的游戏了还提画面)，但发现乐趣依然不减，到底还是任天堂厉害。不过，既然有了新版的了，我们就不用折磨我们的眼睛了，还是看一些舒服点的画面进行游戏吧。好，现在就由我来给大家讲述这六个G&W的故事吧，不过，其中我自己改编的成份较多，大家一笑了之。

FIRE

就在马里奥和路易外出玩耍的时候，突然城堡着火了！这该怎么办，城堡中有蘑菇头，耀西，小金钢等人(物？)啊，眼看着火越烧越大，救人要紧啊，两人来不及多想，就随手在路边捡起一块破布，对城堡喊道：上面的人听着，你们要大胆地往下跳，安全问题不要担心，摔死总比烧死好。城堡中的人一想也是，跳下去也还有一线的希望，总比坐以待毙的好。于是城堡上就乱成一锅粥了，大家争先恐后地往下跳。马里奥和路易一看，我的妈啊，想跳楼自杀也用不着集体跳啊，一个个来都来得急嘛。两个人无奈，只好用近于光的速度来抢救这些遇难者，尽可能地把他们接到路边的垃圾车中。一不小心，蘑菇头掉到了地上，他立即大哭了起来：“你们两个没良心的啊，想想你们出门游玩的时候，是谁帮你们看家的啊，你们竟然这样对我！”这边问题还没解决呢，那头耀西也摔到了地上，他也跟着哭了起来：“你们，你们，一长大了就忘了当年还是我把你们救回来的啊，这就是你们的回报吗？”马里奥和路易正想着要怎么处理这棘手的问题，突然感到大地在震动，这又是怎么了啊，一看，原来小金钢也作了自由落体了，他们盯着小金钢，心想这家伙该没话说了吧。而那小金钢呢，左看看右瞧瞧，最后还是哭喊了出来：“爸爸，他们又欺负我！”马里奥和路易面面相觑，看来要承担的东西还不少啊。



BOXING



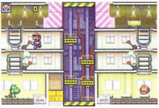
终于，胆小的路易自己站在了拳击场上，他要用自己的力量向大家证明自己并不脆弱。第一个对手，十二脚虫，路易一看，傻眼了，他有那么多只手脚啊，正所谓双拳难敌四脚，这怎么可能赢嘛。于是他买通做裁判的马里奥，偷偷地将十二脚虫的鞋带给系混了，十二脚虫还没走就先摔倒了，路易不战而胜。第二个对手，大幽灵，这个对手好说，当年路易鬼屋冒险时就是和这些家伙打交道的，于是路易拿出了当年的吸尘器，幽灵还没来得及叫犯规，就已经被吸了进去，路易又赢了一局。最后一场，坏路易，先前也和坏路易交过几次手了，对手是很强，可就是有个好色的弱点。于是，路易趁中场休息的时候去接近坏路易，然后将自己私藏的几张碧奇公主的特别照片向坏路易亮了亮，说明了来意，并提出了交换要求，好色的坏路易想都没想就对裁判说自己突然拉肚子主动退出了，路易就这样成了蘑菇城堡的新英雄。

RAINSHOWER



一天，马里奥和库巴打牌，马里奥手气背，输了。于是按着先前的约定，就由库巴坐在树顶上向下扔颜料，而马里奥就必须不断地拉动晒衣服的绳子，不能让颜料落到这些绳子上的坐客身上，要不然就光是这一身的脏衣服就够马里奥头痛一阵的了。马里奥一边拉动着绳子一边咒骂着发明这种惩罚的人，这简直比满清十大酷刑还要严厉。这些家伙也该减减肥了，上边坐着路易和蘑菇头，下边还有瓦里奥和小金钢这两个大胖子另加一个小鸟依人的碧奇，不过女人的衣服是最难洗的了，而且我一个大老爷们的给你娘们洗衣服，我丢不丢人啊。但偏偏越是担心的事越会发生，这库巴趁马里奥分心之时，多扔了两个下来，第一个就先砸中了路易，他的骂声还没起，这边的碧奇也身中彩弹，马里奥一看，这回是又没好日子过喽。

MARIO'S Cement Factory



话说这蘑菇城也搞竞争上岗，要知道马里奥在蘑菇城中可是兢兢业业，尽职责守的啊，可这偏偏就给马里奥带来坏事了，为什么呢？因为现在蘑菇城的下水道不出问题啊，马里奥的技术过硬，过个百十年的都没问题。那么既然下水道不出问题，那多养一个水管工有什么用呢？虎落平阳被犬欺啊，马里奥无奈，只好乖乖地来到蘑菇城的热门部门——面包部来混口饭吃了，多少那扭开关的活和马里奥当年干的差不多吧。不过，这回的他可不轻松了，光是一个只会叫饿的耀西就够他头痛一阵的了，这家伙可得伺候好着了，要不他又要将那几年前的帐翻出来和自己算了。还有一个蘑菇头，他管包装，但他爱睡觉，不能让他闲着了，要不数量跟不上，自己是要被扣奖金的。不过最可厌的就是小幽灵了，一点教养都没有，也不看看人家都快忙死，居然还有空来玩捉迷藏。只想借过路易的吸尘器来用用啊，只可惜这小气鬼死活不肯。

DONKEYONGJR.



马里奥与库巴首次联手，不知是什么原因让这两大对手得以和睦相处，外界是众说纷纭啊，有的说是大金钢调戏碧奇正巧被吵架的马里奥和库巴撞见，两人立马合好，就和亲兄弟一样对付外敌啊，库巴出兵，马里奥出人，就这样将大金钢给锁笼子里了，也有的说是碧奇突发奇想想吃猴脑，这急得马里奥和库巴团团转，这年头除了动物园哪还有猴子啊。但活该大金钢倒霉，去偷香蕉时被抓个正着，马里奥和库巴一看到大金钢，两个歪点子就撞到一块了，金钢和猴子没什么区别嘛，不就是名字叫做的不一样嘛，祖先还不都是一样的，猴脑和金钢脑也差不到哪去了。得，不管什么原因，总之大金钢被捉了，这可急坏了小金钢了啊，要知道自己晚饭还没吃呢，现在正饿着慌，不管怎么说也要把大金钢找回来做餐饭再说啊。

DONKEYONG3

快过年了，蘑菇城开始了清理工作，可是千不该万不该，怎么能让马里奥和大金钢这两个最贪玩的家伙排一块了。这不，他们清理没开始不说，就先商量怎么玩了。"老兄，你看这旮旯头的，没人会来的，我们不如玩玩吧。""好啊好啊，我同意，可我们玩什么呢？""这样吧，小幽灵现在一定也很无聊的，我们叫他一起过来玩吧。""好啊好啊，听说小幽灵的表弟小鬼火正在他家窜门呢，这样一来四个人一起玩更有意思啦。"四个家伙臭味相投，一拍即合，四个人就在马里奥和大金钢的责任地里玩开了水枪游戏，这下倒好。连清理用的工具都用上了，真是合理利用资源的最佳表现啊。

……

你们怎么还不走？我都讲完了啊？什么？还想再听？这个？巧妇难为无米之炊啊，还是等下次任天堂再移植新的G&W游戏时我再接着给大家讲吧，一言为定哦。

GBA日版游戏发售表

2004年刚刚开始，新的游戏纷纷探出了头。所以，比起去年年末《掌机王》第7辑的发售表来，这一次的新作发售表看上去要充实得多。不过因为5月份的E3展是一个重头，很多重点游戏会在5月份才揭开面纱，所以千万不要以为今年就只有这么些游戏而已了！除了GBA以外，年底还会有NDS和PSP，相信今年的掌机市场一定会比往年更加有看头！

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。确定会在2004年推出但还没有确定具体发售时期的游戏被分配在“2004年年内”这一区域，“春”、“夏”等表示其发售的大致时间，而“？？”则表示具体月份和日期都没有完全确定。“发售日未定”区域内的游戏表示已经有开发计划，但是尚未正式公布细节的游戏。

2004年3月

18	绝体绝命危险老爷子 哭泣的1回 绝对服从暴力校长 我是最伟大的！！	绝体绝命でんぢゃらすじーさん 泣きの1回 绝对服从ばいおれんす校长 ～ワシが1番えらいんじゃい！！～	Kids Station	AVG	4800日元
18	网球王子2004 荣耀之金	テニスの王子梯2004 Glorious Gold	KONAMI	SPG	4800日元
18	网球王子2004 时尚之银	テニスの王子　2004 Stylish Silver	KONAMI	SPG	4800日元
18	对战王2 无敌强化版	デュエルマスターズ2 インビンシブル・アドバンス	TAKARA	TCG	4800日元
18	美人鱼之韵 活力之舞 活力现场演奏会	マーメイドメロディーぴちぴちピッチ ぴちぴちっとライブスタート！	KONAMI	MUG	4800日元
18	游戏王 双六的骰子	游戏王 双六のスゴロク	KONAMI	TAB	4800日元
25	星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ 镜の大迷	任天堂	ACT	4800日元
25	BOBOBOOBO・BOOBOBO 9极战士 恶搞融合	ボボボーボ・ボーボボ 9极战士 ギャグ融合	HUDSON	RPG	4800日元
26	龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗剧	BANDAI	FTG	4800日元
26	噗噗天然公告牌 恋爱丘比特大作战	ぷくぷく天然かいらんばん 恋のキューピッド大作战	Marvelous	ETC	4800日元
26	小丽香的时尚日记	リカちゃんのおしゃれ日记	Marvelous	ETC	4800日元

2004年4月

01	数码宝贝赛车	デジモンレーシング	BANDAI	RAC	4800日元
01	东京魔人学园符咒封录	东京魔人学园符咒封	Marvelous	TAB	4800日元
02	和小狗在一起2 爱情物语	仔犬といっしょ2～爱情物语～	Culture Brain	SLG	4800日元
09	新・忍者甲甲丸君+JALECO大合集GBA	新・忍者じゃじゃ丸くん+ジャレココレクション GBA	JALECO	ETC	4800日元
15	钢之炼金术师 迷走之轮舞曲	钢の炼金术师 迷走の轮舞曲	BANDAI	ACT	4800日元
16	蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险！	クレヨンしんちゃん 岚を呼ぶシネマランドの大冒险！	BANPRESTO	ACT	4800日元
22	马里奥高尔夫 GBA巡回赛	マリオゴルフGBAツアー	任天堂	SPG	4800日元
23	宇宙少女战队ADVANCE	宇宙のステルヴィア アドバンス	KING RECORD	不详	4800日元
23	咸蛋超人 战略版	ウルトラマン タクティクス	火箭公司	不详	4800日元
23	西林・怪物篇 热斗足球	シレン・モンスターズ NETSAL	CHUNSOFT	SLG	4800日元
23	欢迎来到咖啡屋！！ 3.3	Piaキャロットへようこそ！！ 3.3	NEC互动频道	AVG	4800日元
23	洛克人 ZERO3	ROCKMAN ZERO3	CAPCOM	ACT	4800日元
29	ZERO ONE特别版	ZERO ONE SP	FUUKI	AVG	4800日元
29	火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2	NARUTO－ナルト－最强忍者大结集2	TOMY	ACT	4800日元
??	魔卡少女小樱〈樱花卡片篇〉 小樱和朋友们	カードキャプターさくら〈さくらカード　〉 ～さくらとカードとおともだち～	MTO	不详	4800日元
??	钢铁帝国 form Hot-B	钢铁帝国 form Hot-B	STARFISH		

2004年年内

05/??	银河战士 零点任务（暂名）	メトロイド ゼロミッション（暂名）	任天堂	ACT	4800日元
06/??	哈里·波特和阿兹卡邦的囚犯	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	EA	ACT	4800日元
春	加油吧！躲避球战士	がんばれ！ドッジファイターズ	BANDAI	SPG	4800日元
春	换装小丽香	きせかえリカちゃん	Marvelous	AVG	4800日元
春	大众软件系列 围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	SUCCESS	SPG	4800日元
春	魔兽使	モンスターサマナー	ARTING	S·RPG	4800日元
夏	F-ZERO2	F-ZERO 2 任天堂	RAC	4800日元	
夏	续 我们的太阳	续 ボクらの太阳	KONAMI	A·RPG	4800日元
夏	大金刚王国2	ドンキーコングカントリー2	任天堂	ACT	4800日元
夏	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグアドバンス SNK PLAYMORE	STG	4800日元	
夏	传奇 苏醒的龙王传说	レジェンズ~苏る龙王传说~	BANDAI	不详	4800日元
??/??	SNK对CAPCOM ADVANCE	SNK VS. CAPCOM アドバンス	SNK PLAYMORE	FTG	4800日元
??/??	球斗士BATROLLER X	球斗士バトローラーエックス	BANDAI	不详	4800日元
??/??	王国之心 记忆之链	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	SQUARE ENIX	A·RPG	5800日元
??/??	真·女神转生 恶魔混血儿 救世主之枪	真·女神转生 デビルチルドレン メシア·ライザー	ATLUS	RPG	4800日元
??/??	MOTHER3	MOTHER3	任天堂	RPG	4800日元
??/??	一二三四☆五嗨哟 章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	PUZ	4800日元
??/??	马里奥与大金刚	マリオ&ドンキーコング	任天堂	ACT	4800日元
??/??	耀西故事	ヨッシーストーリー	任天堂	RPG	4800日元

发售日未定

未定	公仔戏	ガチャあぶ	HUDSON	不详	未定
未定	疯狂出租车	クレイジータクシー	SEGA	RAC	未定
未定	Gameboy怀旧游戏长廊4（暂名）	ゲームボーイギャラリー4（暂）	任天堂	ETC	未定
未定	Gameboy音乐游戏	ゲームボーイミュージック	任天堂	MUG	6800日元
未定	忍	忍	SEGA	ACT	未定
未定	少年探侦团 红眼的魔人	少年探侦团~红眼の魔人~	SUCCESS	不详	未定
未定	太空频道5	スペースチャンネル5	SEGA	MUG	未定
未定	终结者3 机械的崛起（暂名）	ターミネーター3 ライズ·オブ·マシンズ（暂）	SEGA	ACT	未定
未定	战国记（暂名）	バトランド（暂名）	任天堂	不详	未定
未定	柏青哥完全攻略ADVANCE 千兆地带·狂欢之夜	パチスロ完全攻略アドバンス ~ギガゾーン·カーニバルナイト~	JESCON	TAB	未定
未定	强力扣杀	パワースマッシュ	SEGA	SPG	未定
未定	专心小子	まじこね	SOFTMAX	不详	未定
未定	马里奥网球GBA（暂名）	マリオテニスGBA（暂）	任天堂	SPG	未定
未定	忍者神龟	ミュータント忍者タートルズ	KONAMI	ACT	未定
未定	魔女乐园的“魔法商店主人”	メープルランドの“魔法屋さん”（暂）	Culture Brain	不详	未定
未定	潜龙谍影（暂名）	メタルギアソリッド（暂名）	KONAMI	ACT	未定
未定	露娜之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂名）	任天堂	不详	未定







图书在版编目（CIP）数据

掌机王 第8辑／游戏机实用技术杂志社编．—西宁：青海人民出版社，2004.2

ISBN 7-225-02534-1

Ⅰ.掌... Ⅱ.游... Ⅲ.游戏卡—基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 011556 号

责任编辑：薛建华
王小剑

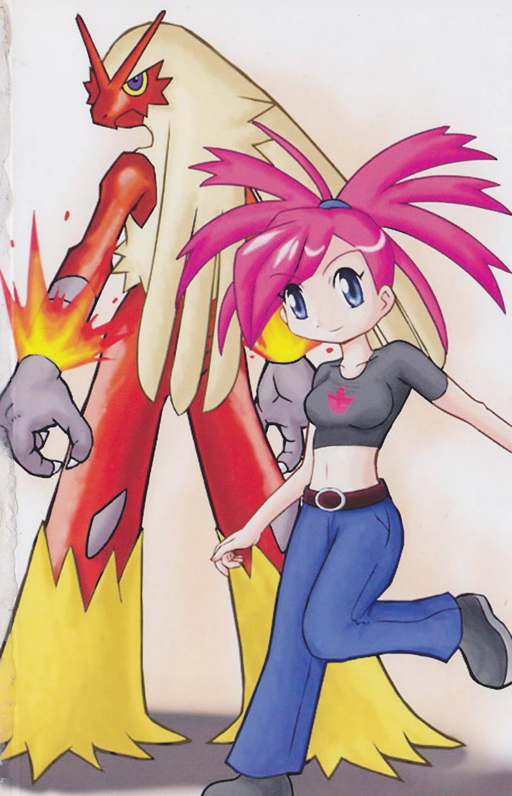
掌机王 （第八辑）

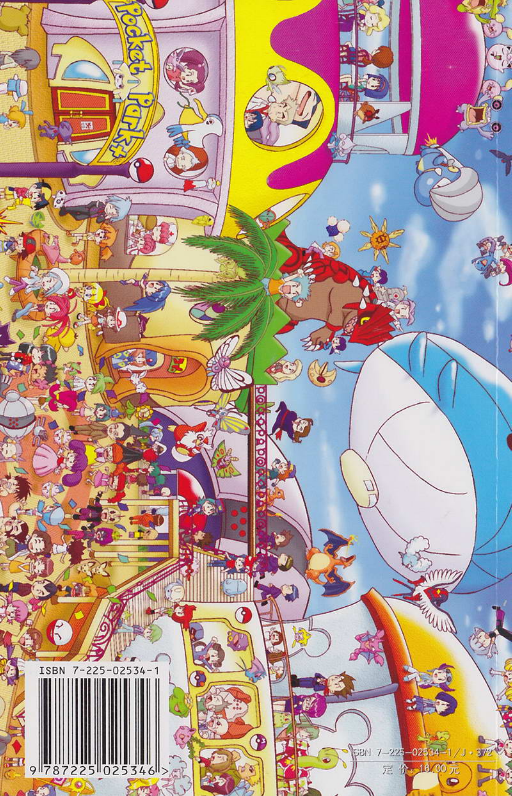
游戏机实用技术杂志社 编

出　版
发　行：青海人民出版社（西宁市同仁路10号）
邮政编码810001 电话 6143426（总编室）
发行部：(0971) 6143516 6123221
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
经　销：新华书店
开　本：850mm × 1168mm 1/32
印　张：6.5
字　数：220 千字
版　次：2004 年 2 月第 1 版
印　次：2004 年 2 月第 1 次印刷
印　数：1—2000
书　号：ISBN 7-225-02534-1/J · 372
定　价：16.00 元

版权所有　翻印必究

（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）





ISBN 7-225-02534-1

9 787225 025346 >

ISBN 7-225-02534-1/J·372

定价: 16.00元